邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

创刊12周年 特别版（下）

World of PCGG

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

05月号 下



封面游戏

英雄传说：零之轨迹

见证一个奇迹的到来

零の軌跡

★藏经阁

2011年最新十款 军事题材游戏推荐

★英雄榜（第1期）

波斯王子 一个跳跃的灵魂

★战网天下

星际争霸2 3V3义务教育（六）

零售价10元

双周刊 Vol.162 2011 05

ISSN 1008-2352

10 >

9 771008 235008

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP


诛仙2
荣耀之路
www.zhuxian2.com
鬼厉
荣耀之路
完美世界
PERFECT WORLD
www.wanmei.com


诛仙2
搜索
回到梦开始的地方
张小凡
5月耀世公测
◆ Q币 话费 零消费套装！新手升级四倍提速！
◆ 家族副本 激战无双！开创仙侠DOTA玩法！
◆ 周年狂欢 战友召集！普天同庆，3000万巨奖！
◆ 90%任务全面重制！电影级剧情表现！
◆ 宝石镶嵌 坤装升级！人物属性强劲翻倍！
◆ 我在这里 你在哪里？“肆水年华”主题电影首映！
激活码
jydn201105

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 藏经阁
008 2011年最新十款军事题材游戏推荐

PCGG 强档预报
012 见证一个奇迹的到来
——英雄传说：零之轨迹

PCGG 新作前瞻
016 龙与地下城：匕首谷
018 权利的游戏：创世纪
020 被诅咒的圣战
022 X重生
023 直升机救人HD

PCGG 极速体验
024 你不是一个人在战斗
——闪点行动3：红河
026 野生动物公园3
——打造梦中的动物园
028 把外星人赶出地球
——Anomaly Warzone Earth
030 回归游戏原点的同人之作
——《姜太公的小岛》
032 小身材大内涵！伊洛纳求生之道

PCGG 强打攻略特区
034 教你如何趋利避害！伊洛纳生活百科
040 盗贼之殃
——龙腾世界2 DLC任务全面解析

PCGG 战网天下
042 星际争霸2 3V3义务教育（六）
044 TvZ 的暴力美学：7兵营rush
046 DMT大师赛Tyloo战队对Ehome战队
048 不打GANK简直就是暴殄天物！
——6.72大魔导师拉比克攻略

PCGG 玩家交流
World of PCGG
创刊12周年特别版（下）

PCGG 其他频道
050 iGame
056 后勤组
060 电攻宝盒
070 漫游疯

完美时空 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表（5月）



17 Tus 发售 神鬼寓言3

在新冒险中，玩家将在他们的土地上见证暴政，贫困和不公正，他们将被迫改变立场，并回答一个问题：你会牺牲什么来保护阿尔比恩王冠呢？

日本媒体称，由于受到大地震、核辐射影响，日本经济出现了明显的下滑。而据统计，其中日本游戏企业仅3月一个月收入就锐减73亿3000万日元。

22 Sun 哈利波特

《哈利波特：死亡圣器（下）》电玩游戏预定于2011年7月上市。EA取得华纳兄弟互动娱乐的授权开发此游戏，游戏将会配合电影的上映共同推出。



24 Tue 发售 尘埃3

久负盛名的越野赛车游戏，《尘埃3》展示了一个泥浆、汗水和齿轮组成的世界。游戏比前一代拥有了更多汽车，更多地区，更多的航线和更多的活动。



29 Sun 游戏中心

九城宣布旗下无线互联网游戏社交平台“九城游戏中心”即日起正式上线，该平台将全球领先的无线互联网游戏社交平台openfeit的技术在中国进行本地化。





希尔瓦娜斯

《魔兽世界》电影确认了“希尔瓦娜斯”的扮演者为Michele Morrow。米歇尔之前在一些恐怖电影中扮演过一些角色。同时她本人也是一个魔兽世界爱好者。

3 Fri

《征途2》成立微博营销团队，史玉柱亲自挂帅。网游界产生了微博客服团队，意味着微博在网游领域获得了更广泛、深入的应用。

4 Sat 战网

暴雪表示，未来暴雪游戏的测试资格将是通过Battle.net账号发放，包括《暗黑破坏神3》甚至是“泰坦”。

BATTLE.NET

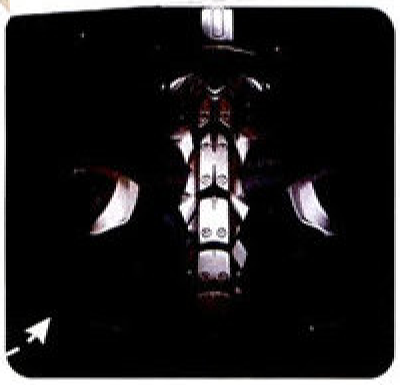
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



May is a good month to...

19 Thu 孤岛危机2

因为在PC平台上的销售没有达到预期，《孤岛危机2》的资料片前途未卜。有消息称Crytek未来可能仅在家用机平台上发布《孤岛危机2》的资料片。



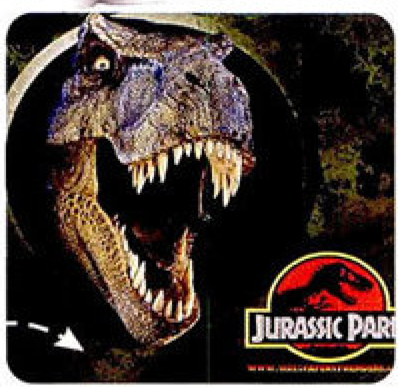
Runic Games的Max Schaefer（CEO）在接受采访时期间谈及了《火炬之光》的续作。火炬之光2将可自定义角色，玩家可以轻易地创造出同他人完全不同的角色。

25 Wed 纪元2070

继《纪元1404》之后，育碧决意将该系列设定在未来。拜该作未来派科幻背景所赐，开发者无需背负历史包袱，想像力可较以往更为狂野。

26 Thu 侏罗纪公园

原定于4月发售的《侏罗纪公园》发售日期将被推迟到今年秋天。开发者Telltale将继续提升游戏的开发水平到一个更高的层次。





31 Tue 发售 赤色派系

《赤色派系》的续作。神秘的外星势力入侵火星，游戏主角反抗卫星种族，拯救火星人民，树立自己的威名。科幻夸张的武器系统是本作的玩点之一。



5 Sun Minecraft

《Minecraft》是一款由一个人独立制作的沙盘游戏。根据最近的游戏统计数据，它的发售量已经突破了两百万套。这是独立开发游戏的一个里程碑。



北京联合绿动科技有限公司发布了它的首款3D体感游戏机。它的控股方是联想集团公司、联想控股公司和联想投资公司。

9 Thu

《杀手》系列开发商IO interactive的一名雇员Tore Blystad在其微薄公开了一批过场动画截图，角色模型特写和关卡设计细节白模。有关光头的更多细节将在E3上公布。



杀手47：赦免

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 孙恩 杨晓勤
实习文编：倪荣贡 郭子刘
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 虞慧杰 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨 新闻评论

daily NEWS 编辑：X先生 美术：哈秋 文中评论均不代表本刊观点

游戏周边 宅界奇葩

超逼真 星际争霸模型

PCGG讯 星际争霸2的玩家中有不少是心灵手巧的DIY高手。国外某玩家手工打造了一套华丽的纸模。这套模型做工优良，细节之处都表现得相当到位。

同样，乐高系列玩具的玩家也做了各种各样的星际争霸2模型。特别是其中一个加拿大玩家利用乐高玩具搭建的人族攻城坦克。从他放出的视频来看，坦克不仅可以遥控移动，还可以自由切换攻城或普通模式。







⬆ 乐高坦克大战纸模坦克

⬅ 不朽者那小细腰上的裤带都看得清清楚楚

Ⓧ 乐高坦克看起来更加扎实一些，但是纸模坦克看上去完成度更高。两架对轰也不知道是谁会最终赢下来。有几个这样的模型摆在家里压场子实在太拉风了。本人看了之后气血上翻，也想尝试亲手制作，结果——呃，大家还是看看网上其他一些有爱的作品吧。

网友作品









超Q版本 街头争霸

PCGG讯 加州绘画爱好者Chie Yamamoto Boyd参照《街霸4》中的原型，创造了一套同人作品。于是就有了这套猪猪造型、兔兔造型、可爱兽人造型的格斗家。

Ⓧ 萌化猛男什么的最可爱了。



⬆ 格斗家变身小崽子

你愿意嫁给 马里奥嘛?

PCGG讯 国外有位小伙上传了一个视频。展示了他向自己女友求婚全过程。这位马里奥的粉丝将自己的房间布置成游戏中的场景，并把婚戒藏在了“问号”墙砖里。女友进来后，通过头顶“问号”砖块获得了婚戒。整个求婚过程顺利，结局完美。



⬆ 多么温馨感人的场面呀

Ⓧ X先生的脑中出现了另外一副场面。顶开[?]盒子后，一只花斑蘑菇滑了出来，妹子一把抓住吃掉，然后就巨大化成了超超超级赛亚人。求婚男单膝跪地，果断拔出匕首插入地面，召唤出冰霜巨龙与之一战，接着马赛克马赛克马赛克……最后两个人同时说：“WE ARE ONE。”

祝愿每一个游戏宅都能遇到自己的公主。

日本宅男私房揭秘

Ⓧ 日本高端宅男房间照片破解流出，宅真乃一境界也。



这朋友不去投行干金融交易员可惜了



宅男的房间总是充满了爱意



这，就叫高端



人类文化的宝库



你能想像这些收藏展开后的风光吗?

娱乐行业 欢乐新闻

黑客和索尼之间的后续战况



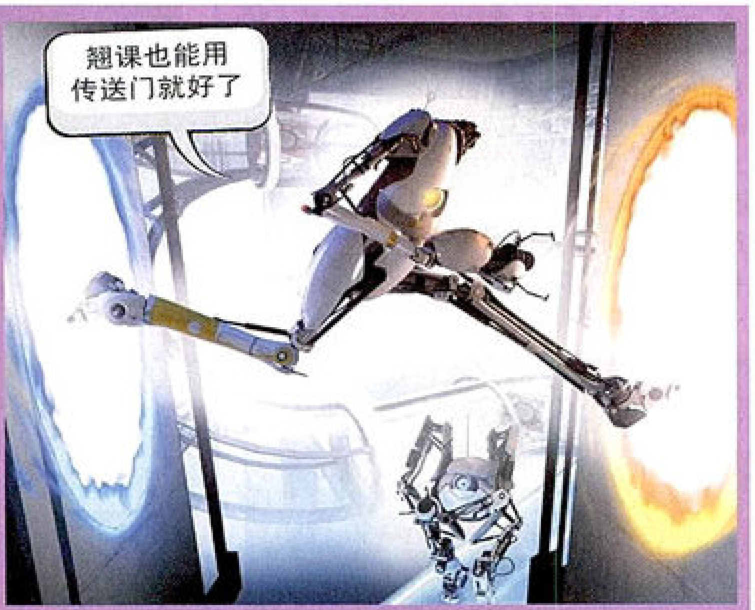
PSN遭遇黑客帝国

PCGG讯 索尼旗下的PSN网络是针对PS3和PSP提供的在线服务。近期它遭受到网络攻击。网站上的游戏一度可以完全免费下载，后来又彻底瘫痪，中断服务。

之前向索尼发出挑战信的黑客团体“匿名”表示，这次“不是我们做的”。究竟会是另有势力针对索尼，还是索尼自己本身的栽赃计谋？真相越来越扑朔迷离了。

Ⓧ 早先日本遭受地震灾害，还有玩家提议通过PSN的途径支持日本，支持日本游戏业。现在这条路就这样断了。另外，索尼游戏平台的主要对手微软方面在得知PSN的遭遇之后，表示十分“惋惜”。

游戏流感



PCGG讯 某国一所大学的教授某天突然收到他学生的集体告假。他的所有学生仿佛中了瘟疫一般全都病了不能来上课。其实当天是热门游戏《传送门2》的发售前一天。学生们为了能第一时间玩到游戏，纷纷装病请假。

这位教授也是性情中人，看到这副样子干脆就宣布当天放假一天，让学生尽情地畅玩。而落下的功课也在稍后时间再补上。


游戏一来，大家全倒

Ⓧ 佩服这些同学们的集体主义精神。在面临艰难险阻时，就是要这样团结起来，没有一个人掉链子，没有一个人拖后腿。一个人翘课打游戏，那就是翘，全班人都要打游戏，那就是“课程改期”。这位教授真是一个好人。

另外我很好奇的一点是这班上的学生构成是怎么样的结构，居然可能人人都是游戏粉丝。

多部门联合打击网络水军

PCGG讯 中央外宣办、工业和信息化部、公安部、国家工商总局等四部门从今年4月中旬起在全国范围内联合开展为期2个月的整治非法网络公关行为专项行动，这对于打击那些为人们所深恶痛绝的“网络水军”、净化网络环境是十分必要的。


网络水军势力庞大、成分复杂

Ⓧ 网络公关是一个神秘的行当。局外人完全看不破。他们对这个世界的影响是非常巨大的。在很大程度上，一个人意识是由他所接触的、所看到的、所听到的信息组成。而人的视界面是有限的，每个人都只能活在自己看到的一片天地里。

所以对有些人来说，没有什么是“真实”的真实，只有他“愿意相信”的真实。

大家上网的时候，能看到什么？能看破什么？会相信谁？会怀疑谁？

多思考总是好的。套用今何在的《悟空传》里这样一句话“我要这天，再遮不住我的眼。”

多部门提示未成年人不要玩大型RPG游戏

PCGG讯 日前，文化部网络游戏内容审查专家委员会、中国教育学会中小学信息技术教育委员会、中国青少年网络协会联合发布《未成年人健康参与网络游戏提示》（以下简称《提示》）。建议未成年人不参与可能耗费较多时间的游戏设置，不玩大型角色扮演类游戏，不玩有PK类设置的游戏。在校学生每周玩游戏不超过2小时，每月在游戏中的花费不超过10元。

Ⓧ 这个东西呢，它叫做《提示》。某些角度来看，这是“多部门”的一个很大的善举。人们的行为哪些是需要强行规范的，那些是仅仅需要提示的，那是有区别的。相比较强行禁止，《提示》是一种进步。

一起发布的提示内容还有：“游戏只是学习、生活的调剂，要积极参与线下各类活动，并让父母了解自己在网络游戏中的行为和体验。不要将游戏当作精神寄托。在现实生活中遇到压力和挫折时，应多与家人朋友交流倾诉，不要只依靠游戏来缓解压力。养成积极健康的游戏心态。克服攀比、炫耀、仇恨和报复等心理，避免形成欺凌弱小、抢劫他人等不良网络行为习惯。注意保护个人信息，防范网络陷阱和网络犯罪。”

这些东西反映出“多部门”的行政能力得到了提升。开始为人着想，为人服务了。

最山寨新闻评论 个性新游戏

编辑：X先生
美术：哈秋

个性新游戏 只能玩一次的游戏





游戏开始前还会告诉你，有多少人死在了这一关

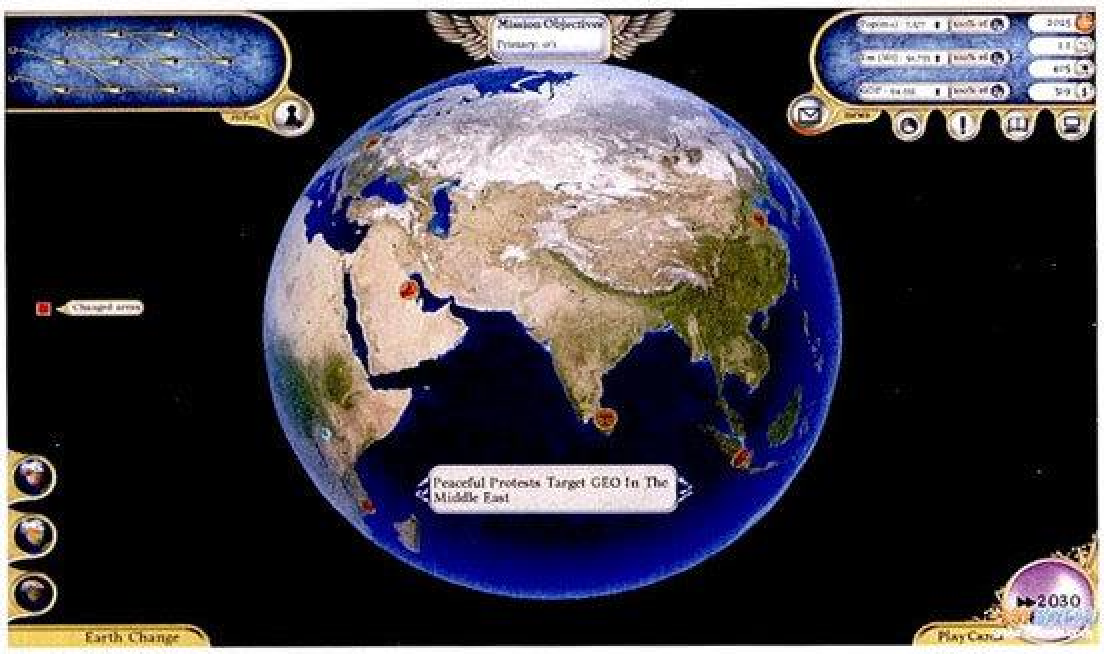
PCGG讯 《单单一条命（One Single Life）》是一款免费的iPhone游戏。游戏的难度设定变态。一旦你在这个游戏中死去，那么应用程序将再也不能启动了！就是说你将永远不能再在这台iPhone上玩这款游戏。游戏包含10关，每一关都由简单的跳跃组成。

ⓧ 这个游戏的内容其实就是普通的跳跳游戏。但是每关的一开始都会很贱的告诉你："已经有百分之多少多少的玩家在这一关挂了。"因为只有一条命，玩游戏的时候还是经常会觉得很刺激。紧张到心下一荡、两腿一软的情况经常发生。

真实科学游戏 模拟世界的命运

PCGG讯 英国一家名为"红色救赎"（Red Redemption）的公司致力于开发和真实世界有关的、基于真实科学的游戏。目前他们的作品《世界的命运》已经推出。这款游戏的底层规则使用的是基于真实科学的模型。比如牛津大学的气候动态小组研发出的标准气候模型；著名环境经济学家提出的政策建议等等。

而玩家要做的就是根据情况作出各种世界层面的决断（你当然没有超能力）。然后看看根据设定的发展情况，未来可能会变得怎么样。游戏的目标比如：试图在2200年前将全球变暖幅度保持在3摄氏度以下。



游戏画面就像个谷歌地球


无论是游戏里还是现实中，环境灾难都是难免的

ⓧ 据说这个游戏非常难玩。首先是胜利目标很难定义。有时候，为了达到目标，甚至不得不牺牲某个大洲的大量生命。另外，游戏的复杂程度达到联合国标准。海量的数据容易让人头晕。不过这样的游戏就应该很困难才对。真实世界里的生活从来就是一项艰巨的任务。非洲的同胞可不像艾泽拉斯的难民，他们需要更多的照料。

架空历史 反攻日本

PCGG讯 继《抗战》之后，中青宝推出的续作《抗战2》开启首测与玩家见面。该作以抗日题材为主，在前作的基础上融合了阵营战、威望系统等玩法。《抗战2》中玩家的最终目标将是完成对日反攻，进而瓜分日本城市。

ⓧ 国产游戏的生存环境艰难。想要创作好游戏，一个好的剧本创意也是非常重要的。



玩游戏 学英语发音

PCGG讯 日本一家著名的游戏制作开发公司Square Enix(简称SE)推出了一款基于智能手机的对话游戏。

这是一款以"正确运用英语"为主题的冒险游戏。剧情是顺着三个到日本留学的高中生与她们的老师展开的。根据故事的进展，从最开始的打招呼和简单的问候，到各种日常生活中的对话在游戏中都有展示。

ⓧ Square Enix就是那个制作了《最终幻想》和《勇者斗恶龙》的牛哔公司。

日本味的英语口音名声在外。智能手机上的游戏还真能通过直接录音来校正游戏者的英语发音。这明显是一个好游戏。"戳一下二次元的漫画美眉，就能和她对话。"这种设定该会赢得多少宅男的喜爱啊。




漫画妹子陪你软软地聊天

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏囧闻 玩游戏久坐会死

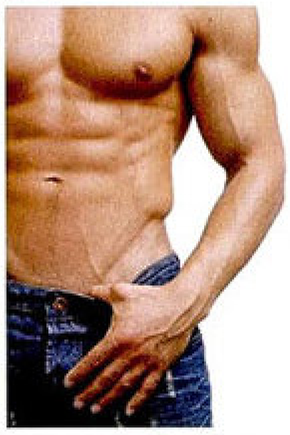
PCGG讯 人们坐着的时间越长，死亡的风险就越大。只要是长时间坐着，就会对健康产生不利影响。久坐可能会损伤人的前列腺和生殖系统，引起不孕症；久坐可能会导致结肠癌；久坐会提高心脏病的发病几率；久坐会引起驼背和骨质增生。

坐着这件事情会让人体内产生有害的物质。因为有害物质已经产生积累，即使是事后运动补偿，也作用不大。

X 这位看官，您看到这条消息，还不起来走走吗？

游戏宅们有很大一部分是久坐成员。随便下一个RAID副本就要连续坐着好几个小时，更别说那些通宵的猛人了。所以我就很看好体感游戏，如果以后的游戏时不时需要玩家站起来甩甩胳膊什么的，会有不少注重健康的朋友转向这些游戏。


凳子是多么诱人的一个陷阱


整天坐着的朋友买裤子时就懊恼了

愤怒小鸟加重温室效应

PCGG讯 根据环保网站Platform Nation的一份报告。愤怒小鸟这款游戏可能已经威胁了地球的气候系统。



愤怒小鸟砸出一个高温地球

这个观点假设游戏每次下载后至少会被玩上3小时。然后再计算智能手机充电时平均需要消耗4瓦特的电能，每次充电需3个小时。然后统计该游戏的下载量是1亿次，那么其产生的游戏总时长就是3亿小时。

经过计算，玩这个游戏花去的能量总值是120万千瓦时。如果这些电能是通过煤炭发电获得，那么就会产生240万磅的二氧化碳。

X 这游戏糟糕了。不是单单影响个人问题，还会威胁到地球。

我记得前几年也有人计算过，说网络游戏那几台服务器，每小时要花去多少多少电能，然后玩网游的人上网要花去多少多少电能。最后得出结论，网游推动了能源事业发展。

想想挺好笑的。不过这些能源不用也是不用，为了补偿我们还是多种树好了。

韩国将实行未成年人游戏宵禁制度

PCGG讯 韩国国会司法委通过了针对未成年人的网游“考量制度”，未来将会加入到韩国的《青少年保护法》中。

该制度规定：从今年10月开始，韩国未成年人在凌晨0时到6时期间内，将被禁止玩网游。同时网游公司也在此期间向未成年人关闭服务器。



游戏能开胃

PCGG讯 加拿大一项根据22位年轻男性做出的测试表明：人们在玩过游戏之后，会狼吞虎咽地吃进更多卡路里的食物。

同时，目前并无证据表明游戏真的会让他们变得更饿。也就是说，虽然我们消耗的热量很少，但我们却吃得更多，这对健康来说不是一件好事。

一种可能的假设是：食物在游戏过程中扮演着“奖励”的角色。如果在游戏里获得了成就感，人们就会不自觉地吃下一点东西犒劳自己。


能挑起你的食欲嘛？

X 看来玩游戏真的有风险。又是久坐着，又是吃得多……不过话说回来，看看在我身边的朋友，玩游戏的时候都是两手并用，专心致志。因为玩游戏忘了吃饭的有；因为玩游戏节衣缩食的有；玩游戏吃得更多的倒是还没见过。可能这也得生活条件好了之后才会有类似麻烦。

盛大文学欲上市

PCGG讯 盛大互动娱乐旗下子公司盛大文学近日已向美国证券交易委员会递交登记文件草案，寻求在美国市场进行公开募集股份。

盛大文学是盛大集团全产品线的一部分。随着中国网游市场增速放缓，盛大游戏业务正遭遇挑战，而盛大文学营收增长态势明显。


↑ 盛大也涉足电子阅读市场



↑ 游戏捞钱也曾经很利索

X 对于“盛大文学营收增长势态明显”这一点我保留意见。

在很多领域，把公司弄上市可能并不是一个好主意。我是说，特别是在和艺术相关的领域。股东财报那一套东西都太过短视了，而文化艺术这类东西，就算不吹嘘是“永恒的”，也至少是需要长期孕育的。一个好例子就是上市游戏公司会出现工业化的无聊作品；而非上市游戏工作室也不乏精品。



2011年最新十款军事题材游戏推荐

最近收到四川某高炮部队2连2排1班班长李俊同志的来信，内容是参加“电攻进我班”活动的，信里提到杂志这个活动是针对校园群体的，能否给军营开个绿灯？他们全班10名指战员都是电攻粉丝，虽然人数不到要求，还请大叔能成全！（PS：部队是老红军英雄连，还参加过汶川抗震救灾）这要是不同意，大叔不成罪人了吗？话说，杂志也有一阵没为我们最大读者群体之一做针对内容啦，好吧，这期的栏目和杂志一起送给最可爱的人哦！

闪点行动3：红河

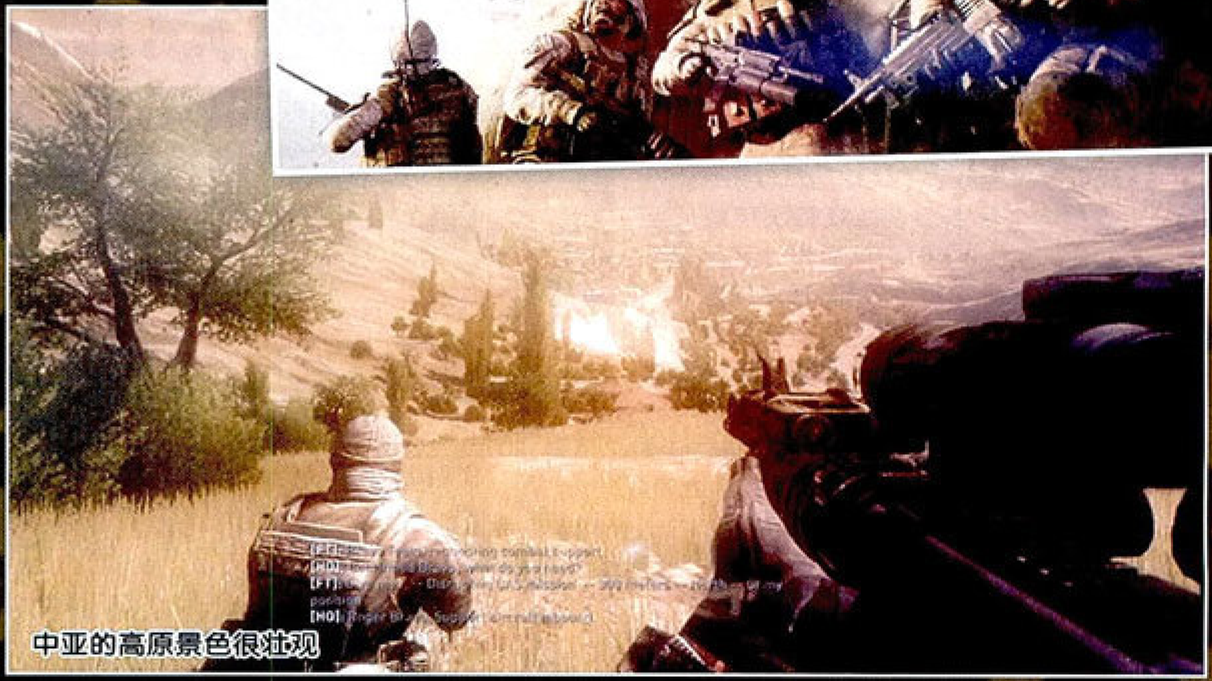
Operation Flashpoint: Red River

游戏类型	推荐度	发行时间
第一人称射击（FPS）	★★★★	2011年4月26日

官方网站 Http://www.flashpointgame.com






中亚的高原景色很壮观

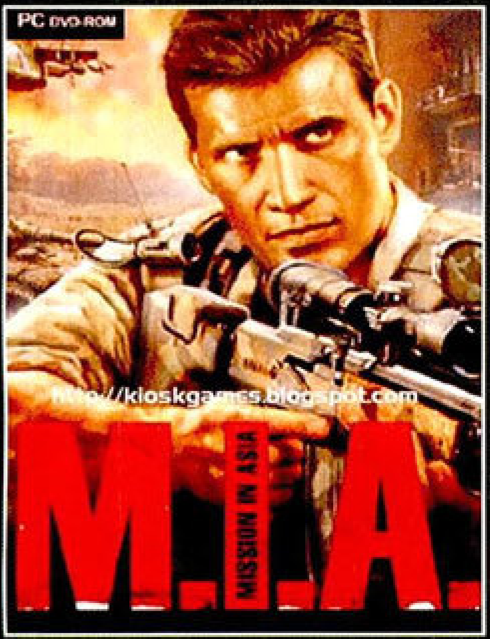

这个虚化瞄准场景很牛啊

这是《闪点行动》的第三代新作，游戏已经同时登陆Xbox 360、PS3和PC三大平台。游戏的类型和前作《龙之崛起》一样是战略类的FPS游戏。新作故事将转战中亚国家塔吉克斯坦，那个阿富汗附近的常年征战的不稳定地区，曾经苏联有意借其为跳板来扩张实力，试图向东抑制中国。从这点来看，在故事剧情上与2代将无太大连贯。游戏将会让玩家在东西横跨整个塔吉克斯坦战斗，体验长达200公里的水路作战历程，那将会是一个充满了沙尘和酷热的“死亡环境”。详细游戏介绍请关注本期极速体验栏目。

M.I.A：亚洲行动
M.I.A. Mission in Asia

游戏类型	推荐度	发行时间
第一人称射击（FPS）	★★★	2011年3月29日

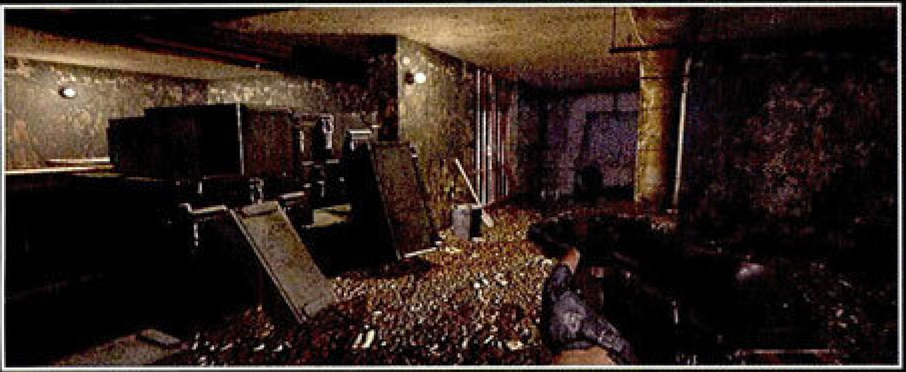
官方网站 Http://



在军事题材的游戏上，也只有俄罗斯开发商能与欧美相抗衡，这包括了本专题中的数款游戏，都是由俄国团队开发的且品质也不错！（这又让我想起了《血狮》……貌似有国内团队想将其重做）。游戏讲述了一个在俄罗斯秘密机构中的卧底的复杂故事。真实展现了现代战争冲突中各方面：包括各式各样的武器的物理特性，逼真的场景和环境，甚至您的对手，在战术上的AI也会有不俗的表现。游戏中还融合了各种有意思的小游戏，对此类游戏有爱的玩家不妨一试。


办公室里短兵相接

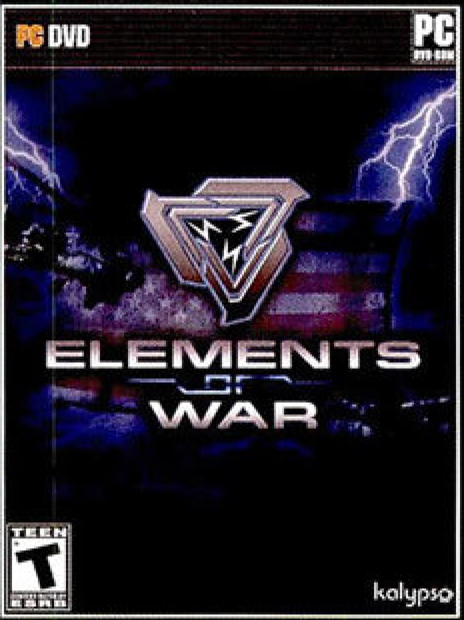

界面很有CS的感觉

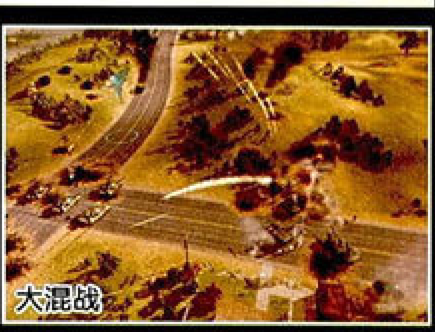


战争元素 Elements of War

游戏类型	推荐度	发行时间
即时战略（RTS）	★★★★☆	2011年4月16日

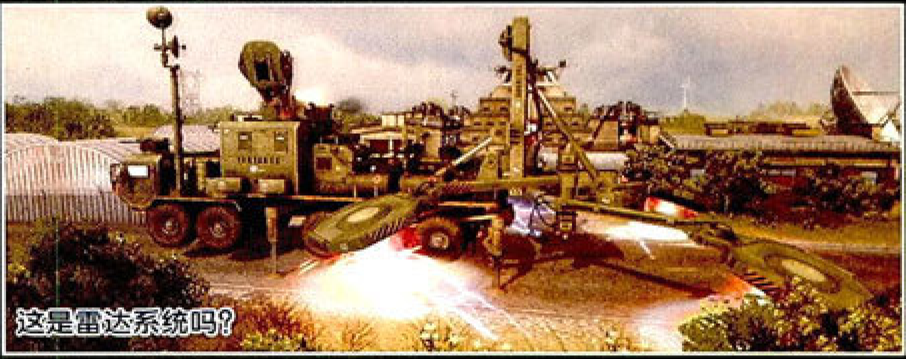
官方网站 Http://www.elements-of-war.com




大混战


激烈的战斗场景

这款RTS新作可谓创意新颖，元素众多，从现代坦克战争，到未来机器人大战，从街头巷战，到天气战争，玩法多样，是款非常与众不同的作品。游戏是由总部位于俄罗斯圣彼得堡的老牌游戏工作室Lesta Studio制作的，背景设定在近未来，由美国陆军研制的气象武器由于意外造成了一场巨大的灾难，摧毁了华盛顿以及周边的许多城市，一个神秘的势力趁着这个机会煽动民众发动战争，而玩家将扮演欧洲援助美国的维和部队，同这个神秘的势力展开较量。游戏还将包括两种模式：线上模式和线下模式。线下模式允许玩家在不连接网络的情况下单独完成游戏的一系列任务线，并随着制作公司的更新获得更多的游戏内容。

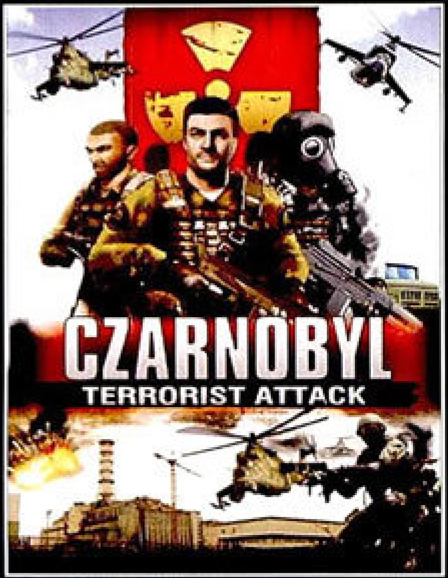

这是雷达系统吗？

切尔诺贝利恐怖袭击
Chernobyl Terrorist Attack

游戏类型	推荐度	发行时间
第一人称射击（FPS）	★★★☆	2011年3月28日

官方网站 Http://www.play-publishing.com

日本大地震引起的核电站事故又将著名的切尔诺贝利事件引入了人们的视线，而游戏公司也非常应景地开发出了这款游戏，而游戏的内容也和之前《切尔诺贝利阴影》不同，由生化变异转为了恐怖袭击。游戏描述全副武装的恐怖分子攻占了普利亚特区域，使欧洲处于一片恐慌之中。恐怖分子要求在24小时内向他们提供100亿欧元，否则将引爆切尔诺贝利核区域，届时整个北半球将陷入核爆的危害之中。在考虑各个因素之后，派出最优秀的特殊行动战士潜入恐怖分子基地破坏可能造成核爆炸的设施成为了最后的选择。




野外效果做的非常逼真


这个场景在使命召唤6里也有


直升机提供空中支援

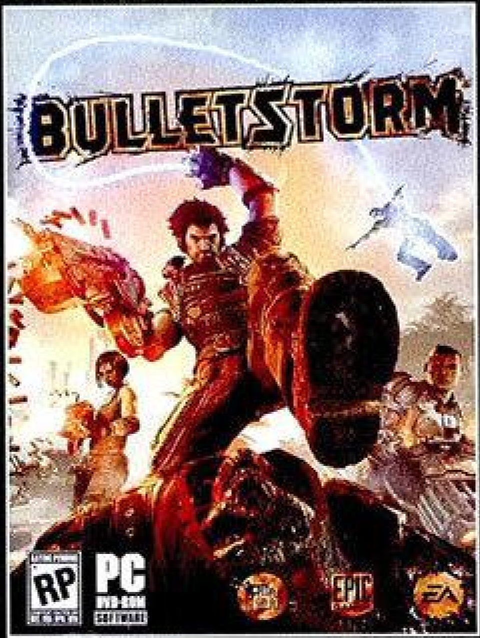
这款游戏可以算得上2011年大腕级别的作品了，游戏由《战争机器》的开发商Epic Games所开发，使用的是最新虚幻3引擎，而代理商又是重量级的美国EA电子。我们从游戏的名字中就可以感受到，它是以强调精彩的枪战情景和大规模的杀戮行动而著称，号称只有那些“懂得杀人技巧”的玩家才能够得以生存。游戏许多方面和《战争机器》非常相像：不断的厮杀、打斗、流畅简洁的剧情、同样充斥着血腥暴力，却能让玩家在应接不暇的快感中逐渐忘记时间，仅凭这一点就可以甩开其他FPS游戏了。我们杂志之前也大篇幅刊登过这款游戏攻略，小编强烈推荐大家不要错过哦！



子弹风暴 Bulletstorm

游戏类型	推荐度	发行时间
第一人称射击（FPS）	★★★★★	2011年2月22日

官方网站 Http://www.bulletstorm.com




特种兵登场


炸飞了

战火：重装上阵 Warfare Reloaded

游戏类型	推荐度	发行时间
即时战略（RTS）	★★★☆	2011年3月28日

官方网站 Http://




坦克阵地防守严密

这是一款写实与幻想相结合的即时战略游戏。游戏的背景始于美国反恐战争之后，世界金融危机迫使大多数国家的政府从伊拉克和阿富汗撤军。而维持这些国家秩序的重任自然落在了美国身上。但是很快的，各种非法武装集团渗透到塔吉克斯坦境内（为啥又是塔吉克斯坦……），各种恐怖袭击以及毒品贩运越发频繁。所有的这些严重影响了俄罗斯的国家利益。于是，在2015年8月，俄罗斯和美国联合展开了“十日战争”，玩家指挥世界上最大的两个军事强国重装上阵。



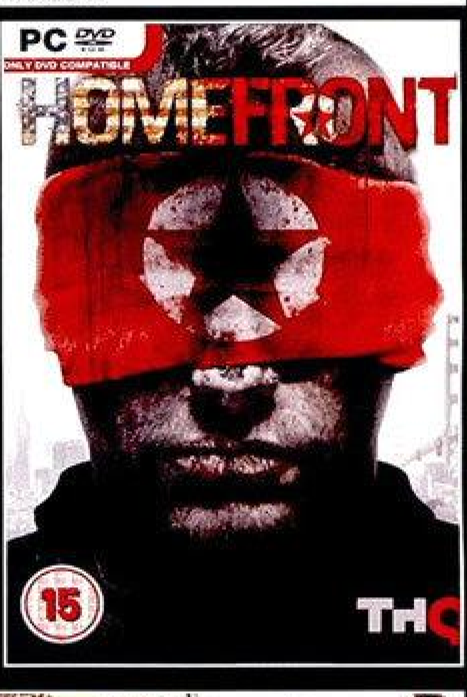

这场景让我想起《黑鹰坠落》

国土防线 Homefront

游戏类型	推荐度	发行时间
第一人称射击（FPS）	★★★★☆	2011年3月15日

官方网站 Http://www.homefront-game.com

这款游戏之前杂志中大叔已经做过评测和介绍了，虽说剧情很雷人，但游戏系统的品质还是相当不错的（好歹也是THQ公司发行的游戏……）。特别是游戏中的环境细节处理得非常到位。你可以看到临时搭建的简易管道灌溉系统，还可以看到房子和院子上画着的十几个字母的欢迎词。主角一边走，一边和各种NPC进行着简短的小对话等等，自由度也不错，而游戏的另外一个特点就是展现战争中的人性。里面会有一些类似于“我们为何要有战争”讨论的剧情。这和以往单纯强调火爆血腥战争场面的游戏有所不同，还是值得一玩的。




美国游击队三巨头


背景完全颠覆意识形态

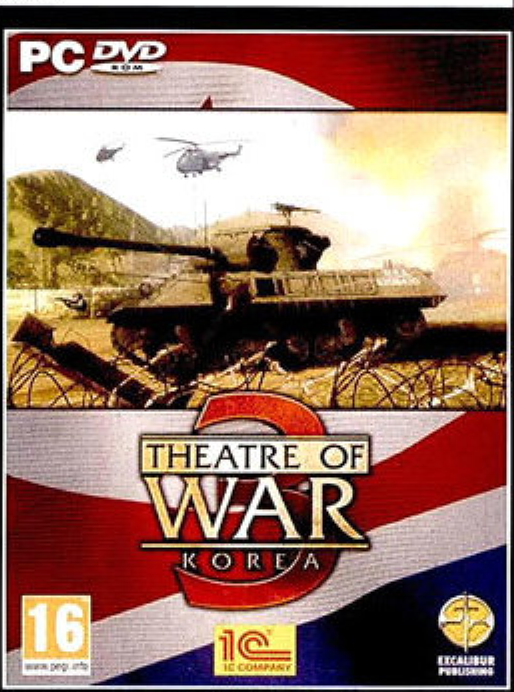

游戏中朝鲜军队武器很先进

战场3：朝鲜
Theatre of War 3: Korea

游戏类型	推荐度	发行时间
即时战略（RTS）	★★★★	2011年3月20日

官方网站 Http://www.tow-game.com


朝鲜军队的苏式坦克



《战场3：朝鲜》是著名的《战场》系列的最新作品，游戏重现了冷战时期的一场大战——朝鲜战争。也是这类题材史上很少将背景定在这一时间段的游戏之一。玩家将会有两个战役可选，分别是20世纪50年代的朝鲜阵营和美国阵营。在游戏中，玩家的战略水平将会得到全新的考验，在朝鲜半岛上，你要控制的军队移动，管理你的物资储备，比如你的油料和弹药供给。而且，游戏中的战斗部分是基于真实的历史状况而设计的，对朝鲜的地貌和建筑细节进行了完美的复制，对于参战部队种类也做了深度还原，拥有极大的写实性效果。

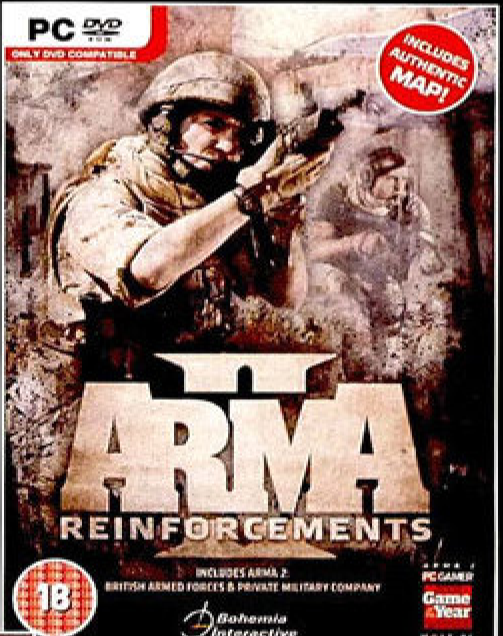

严阵以待

武装突袭2：援军
ArmA II: Reinforcements

游戏类型	推荐度	发行时间
第一人称射击（FPS）	★★★★	2011年

官方网站 Http://www.arma2.com

这款游戏是《武装突袭2：箭头行动》最新的资料片独立合集，除了包含之前两款资料片的单人战役篇章外，游戏还改善了引擎、增添了不少新的要素。在本剧情当中，玩家将能够指挥英军的机动观测部队来对抗塔基斯坦叛军，穿上现代英军的沙漠与多用途迷彩服；同时，你也能指挥使用私人企业的佣兵部队，私人佣兵企业可说是卧虎藏龙、拥有许多好手，并具有漫长而血腥的历史，你可以由游戏中一窥佣兵事业的面貌，并在行动中感受到正规部队与私人佣兵之间在武装以及训练方面的差异性。





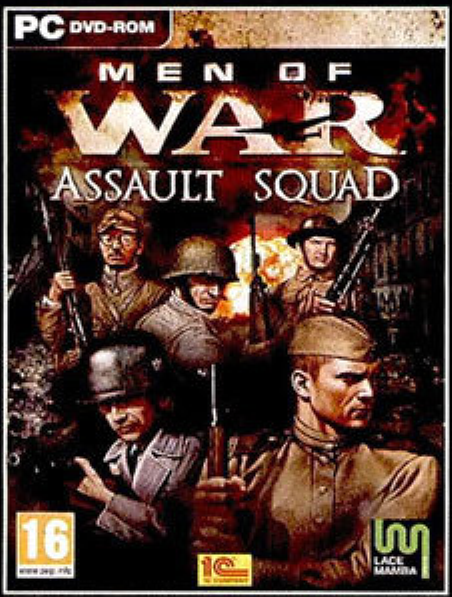



美国记者沦为人质

战争之人：突击小队
Men of War: Assault Squad

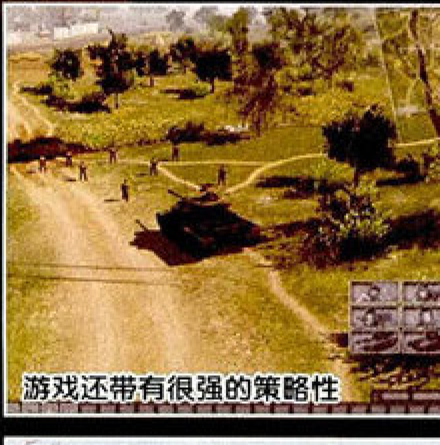
游戏类型	推荐度	发行时间
即时战略（RTS）	★★★★	2011年3月6日（简体中文版发布）

官方网站 Http://www.menofwargame.com



之所以要将本作放在最后，其实是因为它的时间相对比较久远了，是2010年底发布的作品。大叔再次把它提起，主要是因为有简体中文版发布了哦！这款游戏的特别之处在于摒弃了以往RTS玩家对电脑的任务传统模式，强调了对战模式和合作模式的连线系统，这个系统让游戏玩家感觉到非常有趣。而且，很多游戏玩家已经受够了自己一个人在多人模式里面被游戏高手玩家狂虐的感觉，因此游戏玩家你和几个玩家好友一起合作干掉一个高手的感觉一定不错。在游戏里，游戏玩家们能够合作完成15个充满挑战的游戏任务。


小队配合作战


游戏还带有很强的策略性


雪地场景下的德国战车



零の軌跡 英雄传说

S 期待度			
发售日期	2011年夏末	角色扮演
游戏公司	北京娱乐通	
游戏特点	英雄传说	

推荐人群：我们有什么理由错过Falcom发布在PC上的RPG游戏哪？



见证一个奇迹的到来

风雨飘渺Falcom线人现场发回资讯>>

公元2011年，坊间传闻Falcom将携重磅游戏重回PC平台。于是，太狼深入虎穴，秘密潜入公司内部，为大家带来了Falcom最新PC游戏《英雄传说：零之轨迹》的最新报道，通过Falcom内部最直接的信息来看看这款RPG的神奇之处。



5年后，英雄们重新起航



我们又回来了

《零之轨迹》开始于《空之轨迹the 3rd》结束的数月后，故事的舞台是大陆西部的克洛斯贝尔自治州。克洛斯贝尔曾是帝国与共和国争夺之地，如今则发展为大陆屈指可数的贸易金融都市。中心城市克洛斯贝尔市的规模，大约是前作利贝尔王都格兰塞尔的4到5倍左右。因为帝国与共和国的压力，受两国左右的官员们的政治斗争不断扩大，加上黑社会与国外犯罪组织的崛起，纷争事件频发。为防止事件冲突进一步升级，克洛斯贝尔警察局新成立了特别任务搜查科，汇集了新人搜查官罗伊德·班宁斯，市长孙女艾莉·麦克道尔，年轻的魔导师缇欧·布拉托以及原警备队员兰迪·奥兰多，他们将会在这个光与暗的巨大都市里开创全新的冒险！



这次游戏仍然以温馨作为主体



战斗系统仍将维持前作的多人回合制

狼眼看系统

导力系统做为本系列的绝对亮点，本作中使用的是由爱普斯泰恩财团研发的第五代战术导力器——艾尼格玛。它除了可以驱动数十种更加强大的新魔法之外，还具备通讯功能，可作为便携式通讯终端使用。太狼潜入Falcom的总部，千辛万苦获得了这次导力器的设计图，它看上去像个怀表，并且打听到这次发售的正版游戏中将附赠这个导力器的模型。



整个系统的对话方式也将维持前作

Attack Encount>>

通过与敌人的接触方法来取得有利的战局。

本作和前作一样，通过在地图上与敌人接触来进入战斗。而本作中加入了在接触前对敌人进行攻击的设定！如果成功的击中敌人的话，将会在敌人气绝状态下进入战斗。而且，队伍领队的人不同，攻击方法和攻击范围，以及气绝时间都会有所不同。另外，在敌人气绝下，奇袭+一起攻击也将可能！

Craft>>

不同队员拥有的不同的固有战技。消耗CP发动的每名角色都不同的必杀技。类型有攻击系、回复系、辅助系等，多种多样。S战技：消耗全部CP发动的超必杀技。CP在100以上能够发动的特别Craft，CP越高威力越大，CP200时威力将变成1.5倍。而且，发动S战技还可以无视行动顺序。



组合技 >>

2人一起发动的技能。2人分别消耗CP100发动的超必杀技。只有通过完成特定的事件才能学会。支援技能：支援角色也可以参与战斗！本作的队伍为参加战斗的参战角色4人加上支援角色2人，也就是最大人数为6人。战斗之前，可以替换参战角色和支援角色，支援角色参加战斗为随机进行，支援方式有攻击、辅助等等方式。

状态框 >>

显示参加战斗的参战角色状态，以及支援角色。HP：表示角色的体力，变为0将陷入战斗不能。EP：发动导力魔法消耗的值。CP：发动通常战技、S战技消耗的值，通过攻击和受到攻击或者由于装备、特殊回路的效果积累。AT条和AT奖励：AT条表示敌我的行动顺序，AT奖励为在特定时候行动能获得的奖励。S-BREAK：CP在100以上后能够无视行动顺序发动S技。

战斗中为SLG模式操作 >>

本作的战斗依然为SLG，通过选择“移动”、“攻击”、“战技”、“魔法”、”道具“、”逃跑“6项指令，但不采用“回合制”进行战斗。新添加的直接攻击：在以前的英雄传说系列中，攻击敌人都要触敌，并进入战斗场景模式，但在新作中，如果我方级别比敌方高得多的话，直接在地图场景中就可消灭敌人，无需战斗场景模式，这可以说是零之轨迹的一个更新。行动消耗：本作中通过AT条依然能够方便的检查自己采取什么样的行动最为合理，也就是说能够大致了解采取什么样的行动会产生多少AT行动值。

AT奖励 >>

奖励有HP回复、攻击力提升等等，出现时机类型完全随机，对敌人也有效。Orbal Arts：使用导力器来发动的导力魔法。导力魔法是消耗EP发动的技能，有攻击、回复、辅助等等不同的类型，大范围的效果也同样存在。另外，属性也有很多分类。

太狼：



关于这次的战斗系统，太狼觉得新意并不多，很多设定都是沿袭了空之轨迹。很多成功的地方得到保留，但是唯一有点想不通的是，那些比较很鸡肋的，例如：“逃跑”这种设定在游戏中并不一定用的到。本狼很喜欢游戏战斗中AT条的设定，他看上去使得游戏变得简单了，你能够知道接下来行动的是哪个角色，也能知道现在这个角色采取行动后将会落到AT条的哪个位置。这样的设定使得本狼能够有足够的想法作出利于自己的决定，但是敌人高AT值的行动仍然使得战斗存在不少的变数，这也是本狼在之前系列中玩的过程中，Game Over的主要原因。

来侃侃这次的主角

主角：罗伊德·班宁斯 >>

罗伊德·班宁斯，一名充满正义感的新人搜查官。由于父母早亡，被亲戚收养后与哥哥盖伊相依为命。盖伊曾是克洛斯贝尔屈指可数的警察精英，然而在他和邻居塞茜尔订婚后不久，便在执行任务时离奇殉职。罗伊德在万分悲恸中追逐着哥哥的背影，17岁时进入了警察学校，年仅18岁就取得了搜查官的资格，是个前途无量的新人警察。进入特别任务支援科展现了优秀的推理分析能力，在一系列事件中极为活跃。他使用的导力器悬挂有吊坠和铭牌。吊坠以狼和羽翼作为主题，由一整枚金属雕刻而出，羽翼部分的纹路层次感十足，狼首亦栩栩如生。而铭牌则是亡兄盖伊的遗物，上面不仅刻有姓名及所属克洛斯贝尔警察局，也留下了其与风之剑圣一战时的刀痕。

罗伊德导力器最大的特点是无属性限定，使得选配魔法时不再受到属性的限制，也给了玩家最大限度的发挥空间。由第一个结晶孔为起点，延伸出两条结晶链。每条结晶链皆拥有四个结晶孔，意味着可以配出两种属性的终极魔法，但配置起点结晶孔的回路时则需要慎重考虑。由于前期回路属性比较单一，所以魔法表现并不突出，等到游戏后期高等级回路出现，加上选配范围广泛，罗伊德的魔法将不容小视。

主角这次的武器让本狼想起了一个道具，《游戏王》中的战斗盘，他们两个看上去真的很像，而主角的穿着也很正太，像是刚刚从高中毕业的学生，没有之前约修亚那样的“中二”脸，总觉得他的人气并不会达到怎样的高度。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



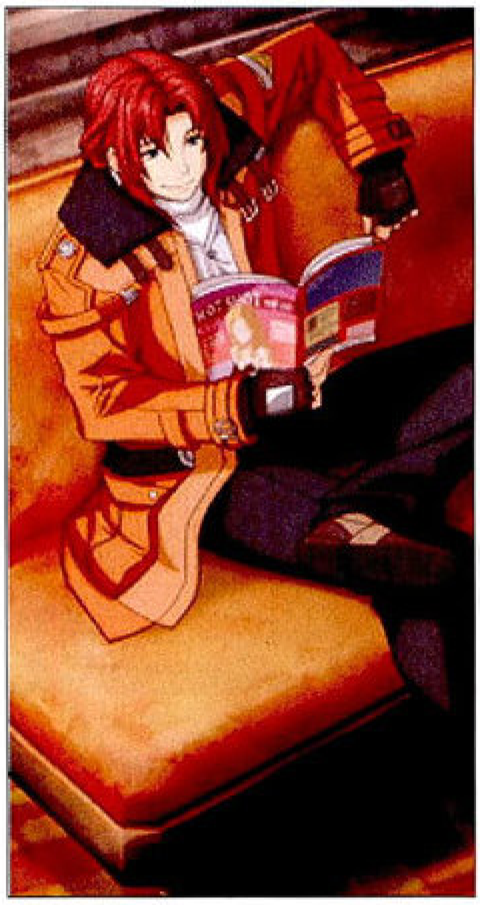
艾莉·麦克道威尔>>

本作女主角。克洛斯贝尔自治州市长麦克道尔的孙女，由于对长期陷入帝国派跟共和国派丑陋政治斗争的克洛斯贝尔的政治状况抱持着疑问，因此为了学习而在周边诸国留学，并因为某个理由而自愿成为警察。虽然性格亲切又是优等生，不过却同时有着竞技射击等特殊兴趣。由于爱好射击的原故，艾莉能够熟练地使用特别定制成竞技用枪外观的旧式导力枪。

缇欧·布拉特>>

隶属于拥有大陆屈指可数技术力的“爱普斯坦因财团”财团的少女，为了测试新装备“魔导杖”的实战状况而加入克罗斯贝尔警察。虽然给人冷漠言行的态度，不过却不会此而惹人厌恶，而她所使用，能够发动各种强力魔法攻击的魔导杖，会因应模式不同而有各种变形的形状。此人物与空之轨迹中帕赛尔农场中的一个女孩都叫ティオ，不知有什么深意。（剧透：过去在对抗女神崇拜恶魔的组织经受过人体试验，所以各方面感官都高人一等，但最后被罗伊德的哥哥凯救出。）





兰迪·奥鲁兰多>>

原本隶属于克洛斯贝尔警备队的警备队员，但却因为喜欢女人跟素行不良而被转到警察单位。虽然性格轻浮，不过或许是因为年纪比较大，因此很会照顾人，也常有让人能够依赖的时候，加上又有高超的战斗力，是伙伴中非常值得依靠的存在。基本战斗力相当高，使用的武器是打击力强烈的长距离广范围武器“スタンハルバード”。



瓦吉·赫米斯菲亚

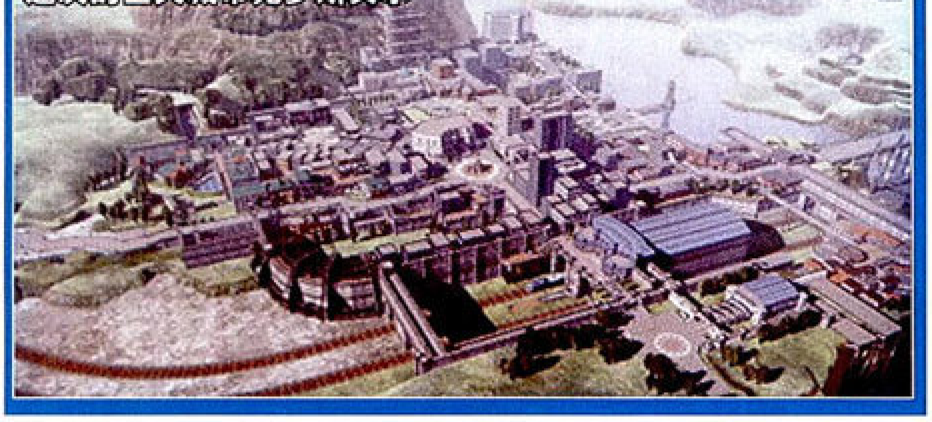
中战组织。性格冷静，拥有中性一般的美貌，在第三章发现他好像在保养地给别人当牛郎，引发了争议还在边上显得淡定，典型腹黑。第三章为可使用角色，在拍卖会上帮了主角很多。（注：“テスタメンツ”不良少年集团，以旧市街的Pool吧为据点。完全不知道是因为什么集结起来的。）

世界观全面解析

克罗斯贝尔是一个自治州，没有常备军队，所以克罗斯贝尔警察除了一般的治安维持之外，还要接一些军事行动。但是随着上层领导人贪污丑闻曝光和对外的软弱无能，渐渐失去了民意，反而民间的有机协会获得了更高的民意和人气。政府为了挽回颓势，建立了“特殊支援科”。

在本作中，游戏主人公罗伊德在一开始是一个拖油瓶，任何事情都不能一力解决。幸好他有着许多伙伴跟他一起旅行和冒险。在漫长的旅行途中罗伊德渐渐成长来，而且和同伴们建立了深厚的友谊。从构架上来看就知道本作流程不会短，冒险途中也会发生各种各样的事情，剧情方面绝对不用担心。故事情节上面和之前的几作没有联系，但是前几作的人物角色也会登场演出的哦，还有在前几作中出现的场景在本作中也有留存，就看大家找不找得到了。相信玩过前几作的玩家，在看到这些人和物肯定感触良多。

这次的巨大城市克罗斯贝尔



太狼揭秘



太狼深入Falcom卧底冒死所拍摄的公司一角

Falcom做的一款RPG，并且将会拥有PC版本，光是这点我们有什么理由不去关注这个游戏？如果我没有记错，之前同时拥有这两点的游戏是《双星物语2》，他独特的世界观和合作理念在当时并没有引发多大的热潮，但是现在想想这样的单人双模式的通关结构被很多游戏沿用了。而如今英雄们带着他们独特的导力器再次回归了，主角们变成了罗伊德·班宁斯和艾莉·麦克道威尔，艾丝蒂尔和约修亚这样的游击士们或许真的已经不适合现在的年代了，但是以保护市民安全以及维护地区和平为首要目，执行消灭魔兽和防止犯罪的人们还是存在的，即便他们更换了自己职业的“称谓”。

再来说说Falcom，有人这样评价他：“RPG的巅峰，《卡卡布三部曲》是游戏界永远没有办法超越的杰作。”所谓创作者，就是要能够追求自己真正想创作的东西”。这是创社以来一直没有改变的falcom公司的存在方式。falcom以游戏为中心，创作了音乐CD、动画等各种各样的作品。托大家的福，这些作品都受到了很高的评价。而这些作品全部——从策划、开发到包装设计——都是我们自己亲手创作出来的。追求自己真正想创造的东西的结果，就是falcom独创性之所在。



反击吸血鬼

龙与地下城：匕首谷

A 期待度		
发售日期	2011年5月24日	角色扮演
游戏公司	Atari	
游戏特点	处死吸血鬼	

推荐人群：喜欢西方那些隐秘故事和DND的玩家们

祸起匕首谷

匕首谷起初是一个快乐的群落，名叫快乐谷（Merrydale）。它的平静和富饶在一次吸血鬼的袭击中血腥地终止了。人们需要用木桩钉死自己变为不死生物的孩子，从此他们难以在谷中找到快乐，数年之后这个称呼也就不再使用了。匕首谷，此名字是对矮人语中谷地原名发音的音译，最终代替了快乐谷的名字。


匕首谷的女神


匕首本作的主角——英雄



激烈的战斗

使用第四版DND规则

本作，讲述为了整治Dalelan的秩序，决定潜入Techyama矿山的英雄们的故事。作为活动宣传设置，采用熟悉的“Forgotten Realms”，使游戏系统成为官方规则第4版。第四版和之前的区别不大，只是大多数种族特性依然是在1级的时候就有的-矮人恢复力(dwarven resilience)，精灵反射闪避(elven evasion)，半精灵的激励能力(inspiring presence)等等。升级时可以选择种族专长来强化这些特质，并得到与种族相关的新能力。你也可以在人物构建的过程中加入种族特殊能力的要素，让种族来替代部分职业应起的作用：一个拥有大地之友力量的矮人战士就能做一些其他10级战士做不了的事。

Atari将《龙与地下城：匕首谷》描述为，“可以多名玩家一起游戏，有着引人入胜的剧情，复杂的人物关系”的一款游戏。支持四人在线同乐和两人区网合作的多人游戏模式，玩家的任务就是借由解开Techyamar矿山的谜团来恢复Dalelands昔日的和平，摧毁邪恶势力所在地虚空之塔(Tower of the Void)，并与最后的魔王Rezlus战斗。

游戏以被遗忘的国度设定中名为“匕首谷”的战役设定为背景，同时匕首谷也是游戏中的核心场景。在这里大多数地区都是森林遍布的起伏丘陵，其中夹杂着一些迷宫般的岩石峡谷。这里是家畜放牧的好地点，但大片的耕地则只限于匕首瀑布周围。

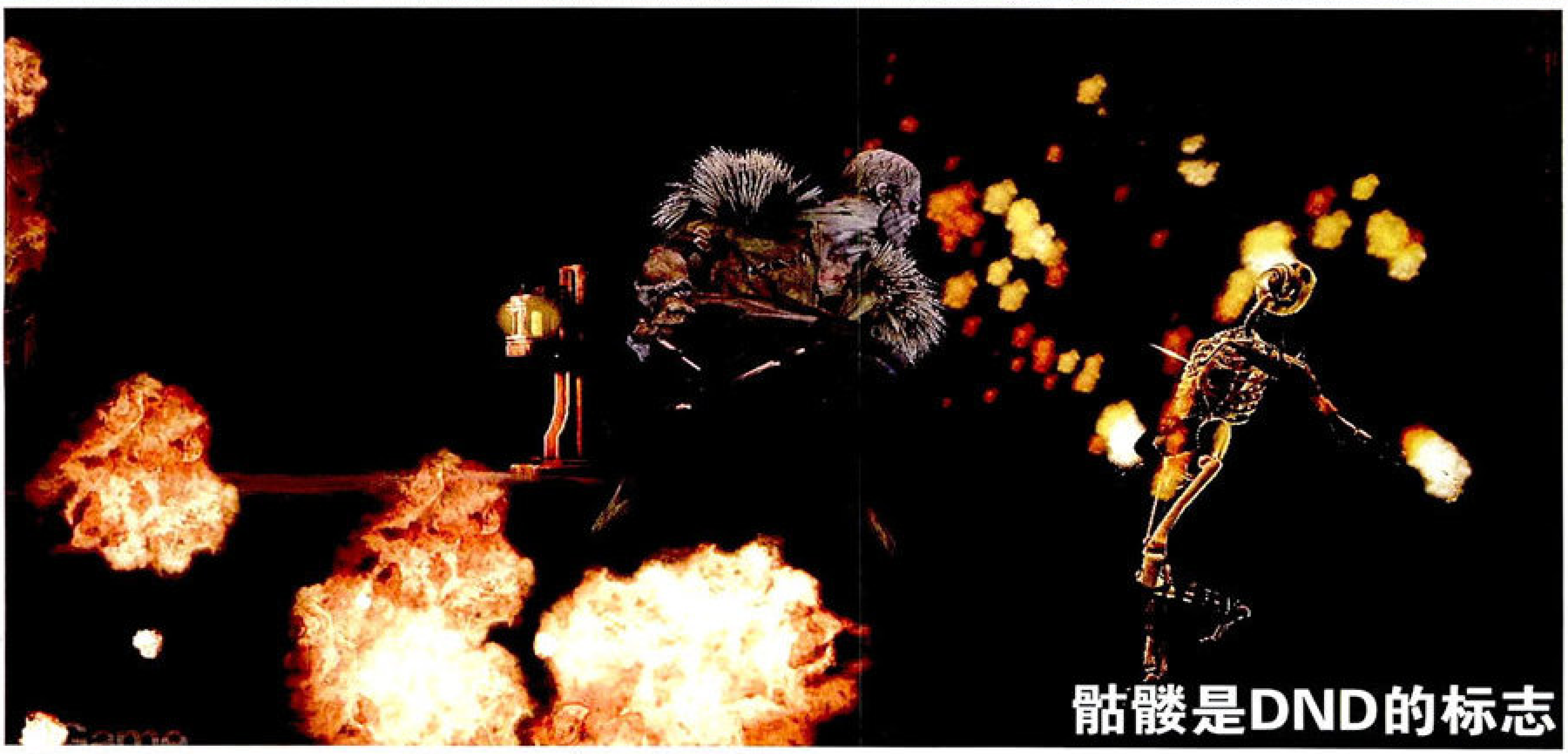


战斗时遵循第四版规则适用20面骰

单人游戏同样有趣

《龙与地下城：匕首谷》是“HACK和SLASH”型的高动作性的RPG。玩家通过选择职业，收集道具，获得经验，增加技能，可以让自己的角色成长/强化起来。除了单人游戏以外，最多支持4人同时协力进行游戏，对应合作类型的多人游戏。在《龙与地下城：匕首谷（Dungeons & Dragons Daggerdale）》中，玩家可以单独游戏，也可以和好友一同闯关，游戏中允许最多4名玩家一起游戏。游戏中将有大量的武器、技能、特技可以供玩家使用和修习。


四大职业


骷髅是DND的标志

什么是DND

最初，DnD是一种桌上角色扮演游戏，这种游戏的进行有些接近大家熟悉的《大富翁》，但是论复杂程度则根本无法将两者相比。DnD游戏的基本过程是玩家扮演的冒险者在一个虚拟的世界进行冒险。DnD后来具备了更深的意义，她不但是一个单独的游戏，而且成为了一个准则，或者说是一个游戏系统，她的精神之一，就是追求完善和复杂。她力求创造出一个完整和完善的世界，有历史，有文化--现实世界中有的都可以有，至于没有的，只要合理，也可以有。

在这个完善和复杂的世界中，"平衡"是另一个精神，角色不可能过分强大，如果他在一方面获得了杰出的能力，必然在另一方面有所削弱：善良和邪恶都不可能支配这个世界，如果一方过于强大，就会引发更强大的力量来平衡这一切。因此，在这样一个世界中，冒险者有充分的选择，他可以是善良，中立，也可以是邪恶，他可以做他想做的任何事情，而不用担心"游戏无此功能"--即使真的出现了没有先例的意外情况，经验丰富的DM也可以随机应变来应付这种突发的场面并决定适当的处理方法，这种身临其境的强烈代入感也正是DnD的魅力所在。

龙与地下城对桌上角色扮演游戏(TRPG)的影响非常大，对角色扮演游戏也有很大的影响。后来的许多相同类型的游戏都受到了它的规则的影响。 建立在DnD规则上的电脑角色扮演游戏非常多，其中最有影响力的是Black Isle Studios的作品，包括《博德之门》系列、《异域镇魂曲》、《无冬之夜》和《冰风溪谷》系列。

权利的游戏：创世纪

征服！维斯特洛王国！



《冰与火之歌》第一章

《权力的游戏：创世纪（A Game of Thrones: Genesis）》根据《冰与火之歌》系列的第一部同名作品创作。玩家将在单人战役模式体验到维斯特洛王国的战争和阴谋，可使用军事，经济和政治手段打败敌人。在这款策略游戏里，胜利不是只靠蛮力。你可以使用军队围攻敌人，用经济战争抑制他们，或者使用黑暗的政治手段击垮他们。背叛与诡计到处都是，所以做好战斗的一切准备，所以做好战斗的一切准备。

故事的整个世界与地球几乎相当，主要分为两片大陆。位于西面的是“日落国度”维斯特洛（westeros，英文原意为西方大陆），面积约等于南美洲。位于东面的是一块面积、形状近似于亚欧大陆的陆地。故事的主线便发生在西方的形似不列颠岛的维斯特洛大陆上。由国王劳勃·拜拉席恩前往北地拜访他的好友：临冬城主城北境统领艾德史塔克开始，渐渐展示了这片国度的全貌。单纯的国王，耿直的首相，各怀鬼胎的大臣，拥兵自重的四方诸侯，全国仅靠着一根细弦维系着表面的和平，而当弦断之时，国家再度陷入无尽的战乱之中。而更让人惊悚的：那些远古的传说和早已灭绝的生物，正重新回到这片土地。

A 期待度			
发售日期	2011年7月1日	即时战略
游戏公司	Cyanide	
游戏特点	冰与火之歌	

推荐人群：对奇幻文学有着一定了解的玩家


临冬城所辖的寒冷冰原



公爵带领民兵抵御龙的入侵

史塔克家族 艾德·史塔克

现任临冬城（Winterfall）公爵的北境守卫，七大王国国王劳勃·拜拉席恩的死党。二人同为鹰巢城公爵琼恩·艾林的养子。前临冬城公爵瑞肯德·史塔克的次子，长子布兰登·史塔克的长弟，幼女莱安娜·史塔克的哥哥。故事开始时，瑞肯德、布兰登和莱安娜均已过世，只有幼子班扬·史塔克尚在世，时为守夜人队伍中的首席游骑兵。艾德公爵娶奔流城徒利家族的长女凯特琳·徒利为妻，二人共育三子二女，分别为长子罗柏、长女珊莎、次女艾莉亚、次子布兰和幼子瑞肯。艾德另有一私生的儿子琼恩·雪诺，其母身份不明。铁群岛之首巴隆·葛雷乔伊大王仅存的幼子，席恩·葛雷乔伊被艾德公爵收为养子，与他的儿女们一同长大。艾德公爵有一柄传家巨剑，名为“寒冰”（Ice），由瓦雷利亚钢锻造。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

史塔克家族 凯特琳·徒利·史塔克

临冬城公爵夫人，艾德公爵之妻。凯特琳作为奔流城（Riverrun）公爵霍斯特·徒利的长女，本是艾德·史塔克的长兄，布兰登的未婚妻，布兰登死后，改婚约嫁给艾德。她是公爵5个合法子女的生母。凯特琳另有一妹，莱莎·徒利·艾林，嫁给了鹰巢城公爵琼恩·艾林；一幼弟艾德慕·徒利爵士，是奔流城的继承人。姐弟三人均有一头枣红色头发和蓝眼睛，是徒利家族的遗传标志。

临冬城全景



风暴家族 劳勃·拜拉席恩

现任安达尔人、罗伊拿及先民之王，七大王国之主，全境的守护者。本是风息堡公爵（Storm's End），故事开始的17年前，劳勃携手死党临冬城公爵艾德·史塔克、养父鹰巢城公爵琼恩·艾林，一同起兵对抗当时统治七大王国的坦格利安，“疯王”伊里斯二世的暴政。将其成功推翻后，劳勃受众人拥戴，即位为王。他本是艾德之妹妹莱安娜·史塔克的未婚夫，当时莱安娜已死，劳勃接受养父琼恩·艾林的建议，娶兰尼斯特家族的长女瑟曦·兰尼斯特为妻。婚后二人共养育两子一女，长子乔弗里、长女弥塞拉及幼子托曼。年轻时的劳勃本是强壮的战士，英俊潇洒，成为国王后无所事事，疏于朝政，终日耽于酒色，沉沦多年后，成了个标准的痴肥中年大叔。劳勃另有一长弟史坦尼斯·拜拉席恩和幼弟蓝礼·拜拉席恩。三兄弟父母早亡。史坦尼斯时任龙石岛公爵（第一季中未出场）。幼弟蓝礼继承家族头衔任风息堡公爵，此时留守国都君临城（King's Landing）与长兄为伴。

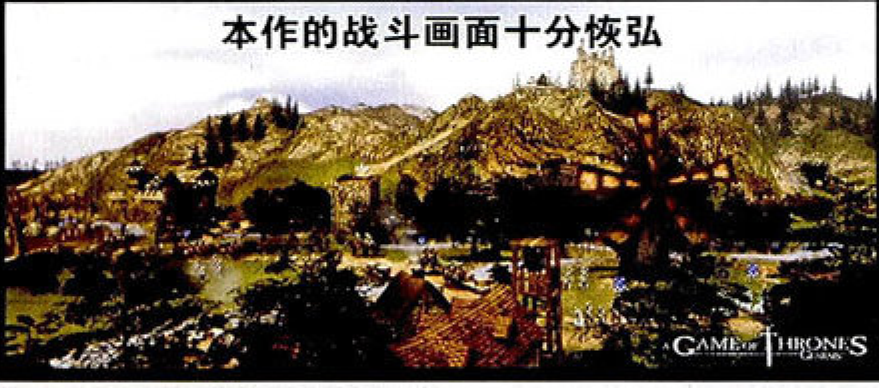


游戏中的君临城

风暴家族 瑟曦·兰尼斯特·拜拉席恩

七大王国现任王后，国王劳勃·拜拉席恩的合法妻子，王子乔弗里、托曼和公主弥塞拉之生母。她是七大王国前首相及凯岩城公爵泰温·兰尼斯特的长女，有一双胞胎弟弟詹姆·兰尼斯特，二人相貌酷似，具有金发碧眼的典型兰尼斯特家族遗传。姐弟俩还有一个弟弟提利昂·兰尼斯特，是个残疾的丑陋侏儒，瑟曦与之关系恶劣。因为是包办婚姻，瑟曦与丈夫劳勃·拜拉席恩关系并不融洽，她将全部感情都投注到几个子女身上，对长子乔弗里尤其溺爱有加。

本作的战斗画面十分恢弘



坦格利安势力 丹妮莉丝·坦格利安

被劳勃·拜拉席恩势力所推翻的坦格利安旧王族遗脉，“疯王”伊里斯·坦格利安二世之遗腹女。劳勃起兵时，父亲及长兄雷加·坦格利安均亡故，仅母亲雷拉王后与二哥韦赛里斯王子幸存，逃往家族固守地龙石岛。雷拉王后在生产下丹妮莉丝时遭遇难产而死。因其降生之日，龙石岛遭遇前所未有之暴风雨，小公主亦被唤作“风暴降生”（Stormborn）。丹妮有着坦格利安家族标志性的银发紫眼，美貌非凡。自从失去王族地位后，她与哥哥韦赛里斯流落天涯，躲避叛军的一系列追杀，目前暂时被潘托斯总督伊利里欧收留。为了重新夺回家族对七大王国及“铁王座的所有权，韦赛里斯将妹妹作为筹码，卖给草原民族多斯拉克人部落首领卓戈卡奥为妻。故事开始时不久，二人正要举行婚礼。



坦格利安势力 韦赛里斯·坦格利安

坦格利安旧王族遗脉，“疯王”伊里斯·坦格利安二世之次子。父母及长兄雷加王子死后，与妹妹丹妮莉丝沦落天涯，躲避刺客，过着颠沛流离的悲惨生活。为了生活，他甚至出卖家族仅存的一点财物，被海外众多居心叵测的权势人物来回收留，因而被人唤作“乞丐王”（beggar king）。尽管如此，他依然处处以王族自居，自命是七大王国的合法国王“韦赛里斯三世”。自尊心极强的韦赛里斯其实内心极度脆弱，巨大的压力令他的内心世界扭曲，时常对妹妹丹妮莉丝施以暴力，还美其名曰“唤醒睡龙之怒”。为了夺回王位，他受潘托斯总督伊利里欧的指使，将唯一的妹妹出卖给多斯拉克的卓戈卡奥，以换取其手下的“10万骑兵”。但骨子里，他对草原民族多斯拉克人极度不屑，视其为野蛮人。根据坦格利安家族习俗，韦赛里斯和妹妹一样，都是“疯王” 与其亲妹雷拉王后兄妹通婚所生。兄妹均继承坦格利安的瓦雷利亚民族特征，为银发紫眼，美貌异于常人。



关于《冰与火之歌》

《冰与火之歌》（ A Song of Ice and Fire ）由美国著名科幻奇幻小说家乔治·R·R·马丁 （ George R.R. Martin ）所著，是当代奇幻文学一部影响深远的里程碑式的作品。它于1996年刚一问世，便以别具一格的结构，浩瀚辽阔的视野，错落有致的情节和生动活泼的语言，迅速征服了欧美文坛。迄今，本书已被译为数十种文字，并在各个国家获得大奖。

本书主要描述了在一片虚构的中世纪大陆上所发生的一系列相互联系的宫廷斗争、疆场厮杀、游历冒险和魔法抗衡的故事，全书七卷（包括未出的各卷）浑然一体，共同组成了一幅壮丽而完整的画卷。书名“冰与火”，为的是突出人性挣扎的含义，书中塑造了无数的人物，但其着眼点，却并非孤立地凸现英雄主义，奉献精神或奸猾阴谋，而是将书中人物放在一个“真人”的角度，写出他或她在时代和社会的旋涡中不同的境遇与选择。小说宏大、壮丽而真实，从中，读者便能与之产生呼应，仿佛身临其境，共同经历这冰与火的洗礼。

Hot!



Freedom! 十字军东征

A 期待度	发售日期	2011年8月1日	动作冒险
	游戏公司	Atlus	
	游戏特点	中世纪黑暗	

推荐人群：对十字军东征了如指掌的玩家

拯救和生存

《被诅咒的圣战》的背景是著名的十字军东征时期。Atlus公司的Aram Jabbari向我们描述，本作将会讲述一个中世纪时代“拯救和生存的故事”。“游戏中的重要角色们都不是英雄，他们只是一群容易受到诱惑，经常怀疑与绝望的普通人。本作将在尽可能还原历史风貌的基础上描绘出他们与超自然力量的斗争，并最终由玩家来拯救他们的灵魂。”


冷兵器时代的拼杀


杀死一个敌人比现在困难很多

重装骑士

许多游戏都想把身着重甲的骑士在格斗中的那种沉重有力的砍杀感演绎得淋漓尽致，但却很少有成功的范例。法国开发商Kylotonn就洞察到了这一市场缺口，他们计划用自己的游戏作品《被诅咒的圣战》改变这一现状。十字军东征对于许多人来说都是个敏感的话题，但该作聪明地回避了那些过于沉重的问题。玩家在游戏中扮演的是一名被诅咒的圣殿骑士，他下定决心要将见到的每一个欧洲骑士都赶尽杀绝。游戏中你将游历扎拉城和君士坦丁堡，也许还能去耶路撒冷转转。

在与超自然力量的对抗下体验十字军东征。两名角色分别为：Denz，一名圣殿骑士；以及Esteban，一个亦正亦邪的佣兵。使用超过130种武器，90种不同的连招组合，以及一种“以牺牲自己的人性为代价，将世界变成一片火红色的地狱景象，增强攻击力以及探测隐藏物体”的能力，这两名角色将要穿越欧洲大陆，遍访各个城市，与死亡和毁灭作战。游戏有分屏模式或者在线模式，能邀请好友来担任盗贼角色，和你的朋友共同踏上这刺激的征程。


主角从一个最低级的十字军战士做起



游戏到处都是黑暗的风格

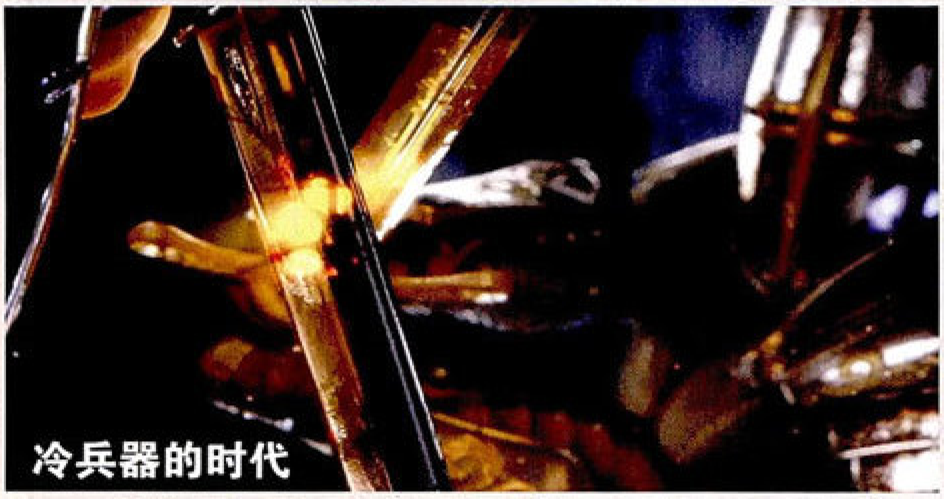
那段最黑暗的时间

勇敢非常的骑士们啊，你们的父辈曾经所向无敌，你们不应该有丝毫退化，而应牢记祖先的英勇；如果你们感到被子女，父母，妻子的爱所束缚，就请回忆天主在其福音中所言：‘爱父母过于爱我的不配做我的门徒。’……不要让任何对你的财产和家庭事务的牵挂羁绊住你们，因为你们居住的土地被限制在海洋和高山之内，令你们众多的人口拥挤不堪，……因此请消除你们中间的一切怨恨，让战争平息，让你们尖锐的对立缓和。踏上前往圣墓之路吧，将这国度从可憎民族的手中夺取过来，并使它服从于你们的力量。





血腥的战斗画面



冷兵器的时代



一个人的力量在当时是十分薄弱的

十字军东征（拉丁文：Cruciata，1096年－1291年）是一系列在教宗的准许下进行的有名的宗教性军事行动，由西欧的封建领主和骑士对地中海东岸的国家发动的战争。当时原属于罗马天主教圣地的耶路撒冷落入伊斯兰教手中，罗马天主教为了收复失地，便进行多次东征行动。每次十字军开始时，都有讲道、宣誓及授予每个将士十字架的仪式，任命成员为教会的将士。虽然十字军的主要攻击对象是穆斯林，但此狂热同时发泄在招募十字军地区的犹太人身上，亦使犹太人受迫害和遭杀害。十字军令东西方教会在历史上留下有名的暴行。到近代，天主教已承认十字军东征造成了基督教徒与穆斯林之间的仇恨和敌对，是使教会声誉蒙污的错误行为。

十字军所遗留下来的，除了基督徒与回教徒之间新的敌意与封建体系的恶化，同时也激发出新的文化。此外，由于很多领主陆续破产并在死后遗留土地给国王，造成了封建制度的衰落，不少农奴成为十字军后不再回来。新的词汇随着东征后加入到欧洲的语言里面，例如cotton（绵）、muslin(平纹细布)、divan(沙发床)和bazaar(市场)。欧洲人还带回许多新奇的纺织品、食物和香料。这些新鲜货品的需求，加速了贸易活动，意大利的商业城邦国家（尤其是热那亚和威尼斯）亦因此得到发展。这种需求促进了自十四世纪开始的大发现时代。十字军所带回来的金银财宝增加了地方上的货币供应，大力提升经济的成长。十字军东征，间接的促进了欧洲文艺复兴的出现。欧洲人入侵东方后，发现了在欧洲已经消失了却仍在当地存在的古希腊文化的残存，欧洲人将他们带回后，最终导致了文艺复兴的出现。

X REBIRTH X重生 在宇宙中寻找自我

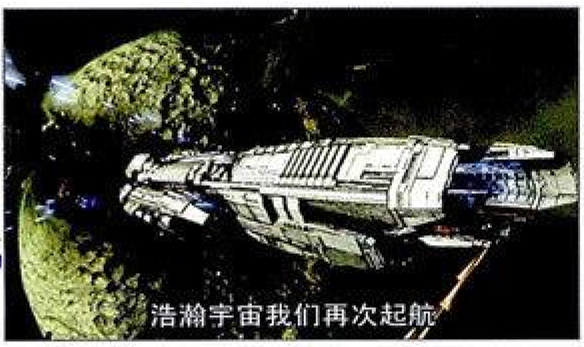


B 期待度	发售日期	2011年第三季度	角色扮演
	游戏公司	Deep Silver	
	游戏特点	浩瀚宇宙	

推荐人群：喜欢星战和高达的玩家

X系列最新作品

Deep Silver和开发商Egosoft今天联合宣布他们的最新游戏游戏场景将设定在X宇宙，名为《X重生》，这款游戏将从根本上实现游戏全新的设计理念以及拥有顶尖的图像技术！开发商表示《X重生》跟任何以往的X系列游戏都有所不同，尽管以往的系列游戏都是非常成功的，但他们一点都不守旧，带来了许多的创新！


浩瀚宇宙我们再次起航

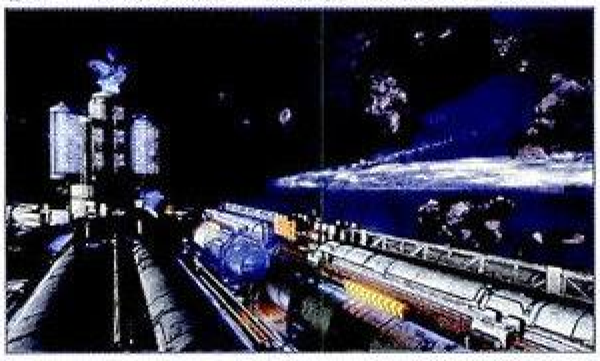
剧情是本作的重点

《X》系列是最著名的太空题材游戏之一，此为系列最新作。这次最重要的进化之处在于剧情，这是本作的重要方向。构思精妙的故事是让玩家感觉到旅途充满激情的有效方式。这次我们将会化身为Julian Brenner，系列第一作《X：超越边疆》中任性的宇航员Kyle Brenner的儿子。随着我们操纵Julian进行战斗、贸易和探索，故事情节不断发展，随之而来的是越来越多的分支剧情，我们将会借此发现广阔的动态世界的其它各个方面。这与《Freelancer》的主线剧情与其分支雇佣兵任务的关系在某种程度上来说是一样的。在本作中，玩家还可以扮演Kyle开始新的冒险。你还可以进入驾驶舱试试身手，或者扮演一位谦逊而令人尊敬的商人，又或者是某种探险家甚至刺客。

先让我们来扮演主角Julian，你将会来到Argon Prime的心脏地带，这个星系相信比系

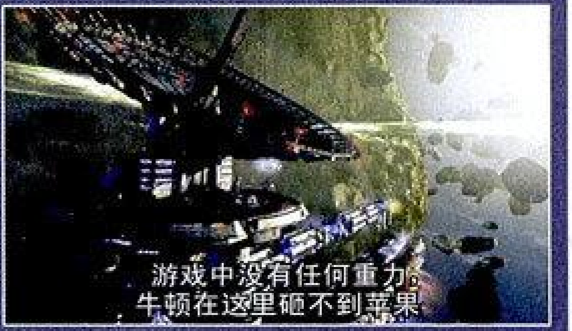

玩家需要探索未知星球

列的FANS都不会陌生。这里充满了友好的贸易家和空间站，Argon是新手们开始冒险的好地方。本作不会在这里浪费任何时间。很快，你就会被要求参加控制适应模拟课程第四课，随后就开始投入与外星人的战斗。本作的飞行操作方式仍然是《X》系列的传统方式，并没有那么遵守牛顿的物理学定律，不像《I-War》那样采用尖端复杂的飞行系统。本作的空战系统鼓励较慢的空中缠斗以及更为谨慎的武器使用，这些最后会进化为更强的炮台和太空母舰。本作更重要的是考验玩家的管理能力而不是反应能力。在游戏最后，玩家将会控制整个舰队。





X的世界里没有牛顿


游戏中没有任何重力，牛顿在这里砸不到苹果

《X重生》的游戏情节设定在遥远的未来，游戏中有更为快速度的太空旅行，甚至会有令人难以置信的宇宙环境。整个宇宙面临一场革新。X宇宙的未来已经越充满了未知性，数不尽的冒险者将等待着玩家作为敌人进入他们游戏剧情寻找力量。你是一位年轻的冒险者，带着一位不知道是不是女性的伙伴"阿莉"，乘坐一艘破旧的宇宙飞船做星际旅行，作为其他冒险者都精疲力尽后故事的主线！据透露，《X重生》中拥有着一个庞大的宇宙等着玩家去探索，另外，多种多样的游戏设置元素如太空战，商业机构和通过快速旅行游遍X星系等等！伴随着无尽机会的是无尽的敌人与挑战，宇宙在成长，你也要成长。你是一名年轻刚刚启航的探险者，与你的老婆大人操纵一艘满怀昔日光辉荣耀的破旧飞船，使用这艘飞船来与整个银河系中的黑暗势力对抗，玩家的每一项决策都将对宇宙的命运和未来产生深远影响。

《X重生》将X系列引入了一个全新的壮丽的开始。无论是忠实的X迷还是新进玩家，《X重生》都会呈现出一个广阔浩瀚、生动真实，同时又非常精致的宇宙，等着你来游戏中探索。惊心动魄的宇宙战斗、细致入微的贸易机制、风驰电掣的宇宙探索，多样化的游戏元素让玩家沉浸在一段真实的、独一无二的宇宙传奇之中。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋

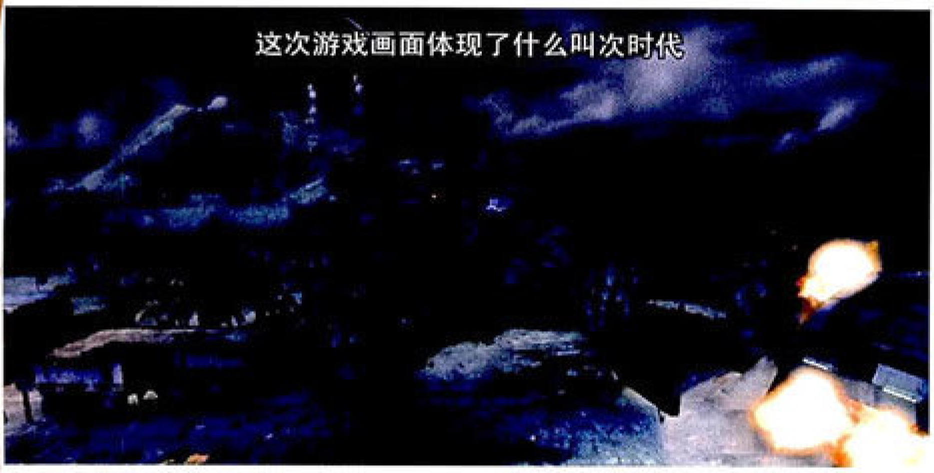
沙漠地狱中的 绝地营救



B 期待度		
发售日期	2011第三季度	射击游戏
游戏公司	InXile	
游戏特点	红白机复刻	

推荐人群：怀旧的人们

CHOPLIFTER HD 直升机救人HD



这次游戏画面体现了什么叫次时代



直升机降落时要注意地面的情况

八位机经典游戏的重置

《Choplifter》是1982年在苹果电脑上发布的一款横向动作/射击游戏，InXile为了让大家能重温经典，决定重新开发这款游戏，名字定为《ChoplifterHD》。由Broderbund开发，在AppleII上推出。由于受欢迎，世嘉买下了游戏的移植权，在其后推出街机及游戏机版。现在，Interplay的创始者BrianFargo领导的公司InXileEntertainment买下了游戏版权，决定将这款经典游戏在PC平台上高清复刻，并将推出下载版。

这个游戏的设定非常简单，玩家的任务是驾驶直升机到敌人阵地营救人质，直升机每次最多可载16人(降落时要小心别压死人质)，成功载人质回到基地后，游戏难度会提高，须面对更难缠的敌人，如坦克、战机，甚至UFO！

可以选择的直升机

InXile似乎对经典老游戏情有独钟，在2005年重新制作了80年代的经典《冰城传奇》，即将要发售的《猎杀：恶魔熔炉》也是这个工作室的作品，据位于加利福尼亚的NewportBeach工作室透露，玩家在这款重新制作的游戏中将扮演飞行精英，隶属一个国际直升机协作救援队C.H.O.P.R。

原版的《直升机救人(Choplifter)》只有一个场景设置。而在《直升机救人HD》中，开发商给玩家设定了20个不同的任务，从军事罪犯的追踪到拯救生化武器热区中的生存者等等，直升机的选择也不会再那么单调了(虽然其实在原版游戏里根本就谈不上什么选择)，大家有机会体验不同种类直升机的功能了。PC平台的玩家在今年秋天就可以下载这款游戏了。

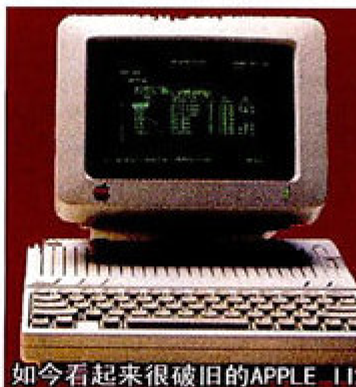


武装直升机有利于压制敌人



基地降落时注意工作人员的指引





如今看起来很破旧的APPLE II，当时带给人们很多快乐

电攻百科 AppleII

AppleII（有时亦写作“Apple][”或“Apple//”）是苹果公司制作的第一种普及的微电脑。它的直系先祖是AppleI——一种有限的、以电路板组成的电脑。许多电子玩家基于此电脑创新了许多功能，使AppleII达到商业上的成功。自1977年于西岸计算机展（WestCoastComputerFaire）首次发表后，AppleII成为一种最先进且最成功的个人电脑。机种不同的机型先后上市贩售，而最普及的机型一直到1990年代都只有些微的改变。直至1993年为止，估计共生产了5－6百万台AppleII（包括约125万台AppleIIGS）。



闪点行动3:红河







你不是一个人在战斗

综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
7.5	9	8	7	7	7

推荐人群：觉得《使命召唤7》太简单的FPS玩家

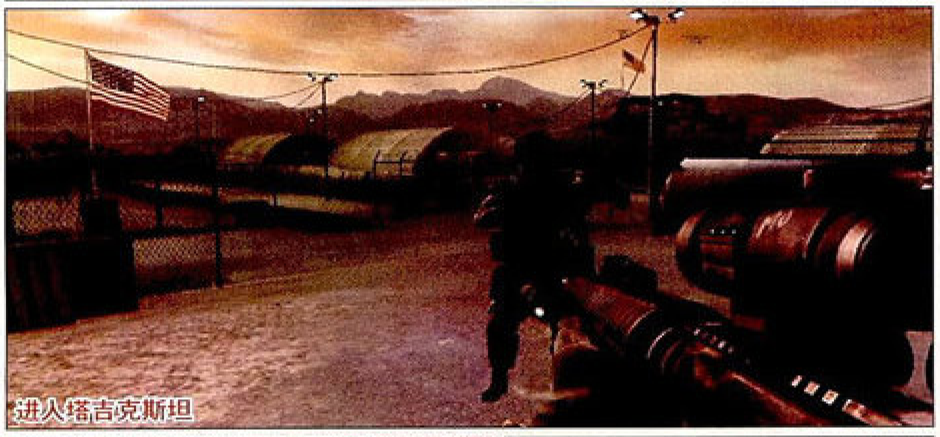


综合评价

这是一款亮点和失望都很多的游戏，这个游戏的预算少的令人发指，即使制作组再精打细算，但是一个足够好的FPS必然少不了前期的巨大投入，这是闪点行动3无法超越前作的根本原因。

关于剧情那些事

本作我们来到中亚国家塔吉克斯坦，那个阿富汗附近的常年征战的不稳定地区，曾经苏联有意借其为跳板来扩张实力，试图向东抑制中国。游戏会带着玩家东西横跨整个塔吉克斯坦，体验长达200公里的水路作战历程，那将会是一个充满了沙尘和酷热的“死亡环境”。2013年塔吉克斯坦某处，玩家作为美国陆战队深入到了这片充满叛乱分子，对美国利益构成威胁的动荡国家。视频跟随陆战队保卫沃德河水坝的任务。讲述者Knox战士告诉我们，他们的叛乱敌军是坚不可摧，但有机会赢得当地的民心还是值得争斗的。



进入塔吉克斯坦



例行射击训练

诚然，战争不是那么简单的事情。在这个游戏中，你不再扮演拿着一把M4勇往无前的战神，这次，你需要队友的帮助，而闪点行动独创的小队支援系统是一个独特的地方，这些都在后面会提到。游戏中没有任何血量的设置，被任何一颗子弹击中都有着Game Over的可能，再不济也需要到角落里用20秒的时间绑绷带。

让我们惊喜的地方之画面



这样的天空很漂亮

有多少人去过塔吉克斯坦？我相信看这本杂志99%的人没有去过这个中亚的小国家，很多人甚至还读不顺这个国家首都的名字：杜尚别。在《闪点行动3》中，我们见到了一个崇山峻岭、到处残垣破瓦，充满了战乱气息的塔吉克斯坦。本作的画面是值得称赞的，你甚至可以感受到空中支援部队在你附近丢下的炸弹。

游戏中还有很多的爆炸和其他噪音，这对于那些习惯冷静思考的玩家来说也是一个障碍。游戏比之前的作品显得更加易于接受，但是系列的老手（包括哪些喜欢玩ARMA的玩家）也并不能因此掉以轻心，因为挑战依旧存在。在这个游戏中，每一个敌人都是巨大的威胁：如果你在转弯的时候过于高调，而不是先小心地观望几眼的话，那么躲在拐角里的敌人很有可能就会在你拔出武器之前用子弹敲碎你的颅骨。而在很多时候，你都无法看清你的敌人，很多乱草都会被误认为敌人而浪费你宝贵的弹药。

让我们惊喜的地方之小队支援系统

再次说一句，这不是一个冲到敌人里随便洒洒子弹就能轻松通关的游戏，你需要队友的掩护和配合。更多的时候，你需要做一个合格的战地指挥官，你需要指挥AI很高的队员们行动，对抗AI同样不低



本作最大的特色队友指挥系统

的敌人。一旦采取了正确的行动，美国陆战队员拥有的装备足够压制叛乱军的“小米加步枪”。所以，在整个游戏中，你可以将自己定位成远程狙击手（负责歼灭超远距离的敌人）和侧翼保护者（你的队员经常会忘记保护自己的侧翼，让敌人从侧面迂回攻击到）。


敌人的子弹和你的具有一样的杀伤力

以上所说的这些，你可以单机与AI合作，AI的能力还是相当靠谱的。虽然AI行动缺乏自主性，不过只要你能经常下达命令（通过一个清晰的圆盘型菜单，可以轻松发布十六种命令），他们就能表现地很好。不过如果你真的下达了非常愚蠢的命令，比如“直冲入敌阵”。或是“不顾围住我的一群暴民冲过来医疗我”，那也只能怪你自己了。AI当然还存在一些可以改进的地方，例如每次任务结束了，你都要下达重组命令，要不然他们就会在你之前派遣他们到达的地点漫无目的的乱转。不过大多数情况下，愚蠢的表现都是缘于你下达了愚蠢的命令。


本作真的很容易Game Over


冲向目的地

不过合作模式才是最精彩的地方。相较之下，你可以直接通过对话让你的狙击手前往指定地点，而不是先标识目的地再通过组合按键派遣其前往。在长途旅行过程中，你也可以让你和你的队友分别盯一边，或是聊聊其他无关的话题，而不是傻傻地跑路，或是被路边车辆废墟中伏击的家伙逮个正着而你的队友还处在一百多米开外的地方。在这种情况下人类队友就可靠多了，而且也能给游戏带来更多的乐趣。不过即便如此，游戏的多样性和变数还是相当有限。虽然在12小时左右的战役中也出现过一些组织性较强的敌人，但是游戏的基本策略还是没有变，只不过紧张程度提升了而已。《红河》很好地模拟了时下中东紧张的局势——可惜只是在不断重复，很少带来任何变化。

清晰的职业分派

游戏中每个人都有着自己的设定，就像真正的陆战队一样，每个人各司其职，当你坐到车上去的时候，你会更加清晰的看到这一点。拿着机枪的是电影中经常出现的勇士，拿着手枪的属于走在最前面的探路者。整个游戏都在一个壮阔的平原上进行，因为这样四个玩家职业中（全面发展的步枪兵，狙击侦察兵，掷弹手和重型火力机枪兵）那些擅长狙击的就发挥作用了，也许游戏的重心就是在中远距离下通过远程压制火力保持距离，同时通过远程精确打击的队员来射杀敌人。毕竟那些远程精度较高的角色在攻击时比那些盲目倾泻子弹的人更有把握。

那些令人失望的地方——鏖战吉普车

整个游戏中最令人崩溃的地方，就是在一场战斗后，你都会乘坐一辆吉普车转移地点。如果你玩FPS的能力稍微强一点，那么极有可能你花费在吉普车上的时间要比你花费在战斗的时间长。我不知道要怎么去理解制作组这样的设定，难道是因为需要突出团队合作的交流吗？的确，在吉普车上，你总能听到有人对你喋喋不休，而我经常会跑去倒杯水来着。


痛苦的吉普车等待时间


对面的就是Knox

这个叫Knox的家伙显然是游戏中最能说的家伙——因为其他人除了收到命令也就只有呻吟的份了。给他配音的人在《异形》中出演过Apone，这次他扮演的也是一样的硬汉士兵类型角色，就是嘴巴太碎了点。本来这并不是什么坏事，可是游戏颇具独创意义地安排Knox对你宣讲游戏技巧（就是你一般在教程或是载入画面中看到的那种），实在是让人一头恼火。游戏中最愚蠢的一件事情就是许多任务都要你坐在吉普车或是直升机上长途跋涉，其间你只能和你的AI控制或是队友控制的三个队员无聊地静坐在一起，听着Knox没边没际地胡扯。

缺乏预算造成的遗憾

据一些不可靠消息，《闪点行动3：红河》的开发预算只有《孤岛危机2》的零头，这直接使得玩家感觉自己在一个地区不停的兜圈子，背景大多数都是一望无际的贫瘠山峦，这很壮观，但是看到这么广阔的世界，有时候你会感觉自己的行动范围却受到限制真的很可惜。

如果你远离指定的路线，你就会遭到警告，继续前进的话会被秒杀，而游戏警告的方式只是让你感觉你的信号接收器出现了问题，并且提醒的范围已经离秒杀区很近，最令人感到无奈的是，当你压制对岸的敌人后，显示需要对对岸去，你不能走面朝大路的桥，得小心翼翼的迂回到侧翼的桥去，这实在是一个很可笑的场面。


这样的画面下你根本看不清敌人



野生动物公园3 打造梦中的动物园

综合评分	画面	音乐	系统	游戏性	操作
7	7.5	6	6	8	6

推荐人群：动物世界爱好者　管理经营人才　有田园情结的朋友

综合评价

游戏并不是什么豪华大制作，用户界面稍显生硬，好在游戏主题有特色，游戏内容也比较丰富，基本上是提供了足够的素材，让人能够重塑自己想像中的完美动物园。同时游戏在野生动物知识方面具有一些基础的科普功能。

已经灭绝的剑齿虎是游戏中的奖励动物



野生动物公园3是动物园模拟经营系列的最新作品。这款游戏旨在让人体验动物园经理的工作，创造出完全属于自己的动物园。

在游戏中，你可以亲自规划各种笼子、围栏、公园建筑和植物的摆放位置，然后再挑选需要引进的动物种类，并且照料这些高度仿真的动物，满足他们的特殊需求。同时你还要管理一个运营团队，包括饲养员、兽医、园丁等等。无论是饲养动物还是调整人力资源，你都要设法让公园的财务收支平衡。

游戏的预设战役将会带领你在全球范围内完成20个模拟任务，包括动物回归放生、拯救濒危物种等等。另外也有自由游戏模式，其中提供了20张可供选择的地图和额外的小任务。

画面和系统还需优化

游戏的画面是全方位真3D。游戏里的视角可以任意切换，可以是经营管理的广角鸟瞰，也可以是第一人称视角。这两者之间只要用鼠标滚轮慢慢推近就可以无缝衔接。

虽然是2011年最新的游戏，但不知道为什么整个游戏画面看起来有点纠结。即使开了特效，画面表现也并不完美，而且运行起来有点卡；而关掉特效之后，画面又仿佛是回到了十年前——悲剧的是有时候一样也会卡。

游戏的用户界面也是干巴巴的，系统设计非常不友好（游戏中无论想要调整什么设置，都必须完全退出到桌面，重启程序）。连记录点都只有一个。

结合这些缺点，俺私底下猜测这款游戏的开发公司缺少一个强大的程序团队。

近景图可以欣赏





鸟瞰图便于管理



游戏界面视觉上寒酸了点

动物管理讲究科学



动物买卖界面

游戏中的动物是从动物交易商店买来的。在买入动物之前，就要给它们准备好一个合适的住处。游戏在这方面的内容还算比较丰富。

首先要考虑圈出来的活动面积有多少；然后，要根据不同的动物选择不同的地质地形，像有些动物需要泥浆浴去除身上的寄生虫，就要给他们泥地，有些动物蹄子硬，就要养在草地里。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


食草类的动物是可以混养的

除了基础的栖息地和吃喝拉撒之外，动物们还有不少特殊需求。比如有些动物皮粗肉厚，需要一块大石头蹭蹭身上的痒；有些动物调皮好动，喜欢有棵树爬来爬去；有些动物太寂寞，需要生活在有一定数量规模的种群里。

这些花样繁多的需求动物会自己告诉你。游戏界面的右下方就是交流状态栏。无论是动物还是植物的心情都会在这里用人类的话语写出来。游戏玩上手之后，你就会发现动物们都很善于表达自己，无论是物质需求方面还是情感方面……


孤单的老虎很缺爱


动物状态界面

公园管理讲究效益

在动物园开放后，游客们的需求就是玩家最关注的问题。在现实的动物园里能够看到的东西，游戏中基本都还原了。游客们在公园里会需要喝水、上厕所、买纪念品、吃饭。在高级的大公园里，还需要有缆车、飞艇之类的代步工具。当然，游客来动物园最终的目的还是要看更多的动物。建造几个水族馆、鸟类馆也是非常好的选择。

在公共设施的建造部分，游戏设置具有一定自由度。椅子、路灯，都可以任意旋转角度任意放置。如果你发现购买选项下有一个绿色的小齿轮，那说明该物品是可选择自定义颜色、自定义外形的。


除了动物，动物园也经营各种额外的东西


公园建设和美化界面

赚钱的门路

模拟游戏肯定会注重表现经济运营的内容。游戏中的赚钱方法非常多样：小动物园可以放置自动饮料机、收费厕所、建设小卖部和热狗摊。有一定规模之后可以建造收费水族馆和收费鸟类大棚。在人气足够之后，游览列车和游览飞艇更是能够带来大笔的收入。除了这些主流的赚钱方法之外，游戏另外还有一些偏门的财路。


可以从报表看到公园的收入支出

卖树大法

这里说的卖树就是指把一棵棵大树给卖了。这种做法虽然听起来不太环保，但却是一个非常不错的经济来源。特别是大地图上，一开始就会有很多野生的树木。如果把荒地上的原生树木卖掉几棵，也可以卖到不少价钱，解决一时之需。不过这种方法到了后期要谨慎使用，在动物园略有规模之后，游客会因为公园里的树木太少而感到不满。


树木界面

收高价门票


这个界面上可以追踪各个设施的成本和收入

门票是动物园最直接的收入来源，而且它还不需要额外地投入建造成本。

在游戏初始阶段，为了吸引游客，动物园的大门一般会设置成免费开放。但是过了前几个月，等到动物园的声望上去之后，就应该收取门票费用。特别是当动物园内的公共设施不足、厕所爆满、满地垃圾的时候，就更应该把门票价格定高一点。

卖动物赚钱

卖动物这招听起来几乎是一种败家的举动。但有时候它却是非常好的一个选择。

想要做动物买卖，首先要在引进动物的时候就注意打好基础，搭配好性别比例，并且购买那些年纪较小的动物。品种上像是老虎、熊猫这种繁殖力本来就低的动物，那是肯定没戏了，食草动物和啮齿类动物繁殖能力比较强。随着时间的推移，园里的动物就会有后代出来（如果你盯着看，还能看到它们幸福婚姻生活的细节）。当动物数量增加之后，它们就会觉得种群太拥挤，某些繁殖能力超强的动物甚至需要绝育手术来保证总体数量不会失去控制。

这种情况下就可以卖出动物了。卖掉它们既可以有一笔收入，又可以缩减动物园的饲养成本，同时还能让好汉不遭受断子绝孙之苦，何乐而不为呢。


把羚羊扔到豹子群里，并不能节省公园的饲养支出



把外星人赶出地球



综合评分	画面	音乐	操作	系统	游戏性
8	7.5	7.5	9.5	8	8

推荐人群：喜欢RTS和塔防游戏的玩家

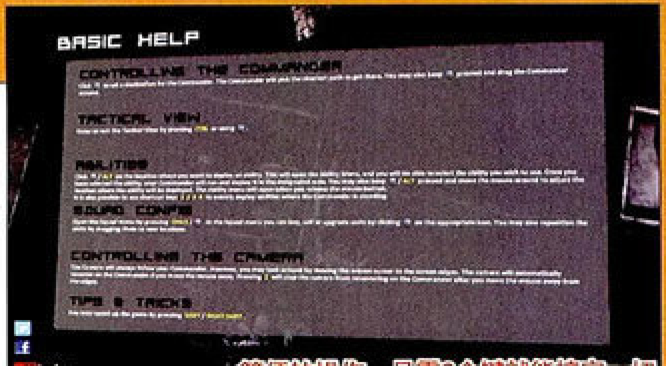
综合评价

本作为一款塔防类型的游戏，只不过玩家扮演的是进攻方，并且结合了回合制和即时战略两大特点，增加了塔防游戏的游戏性。



第三关才提及的SHIFT加速小技巧

话外音



简便的操作，只需6个键就能搞定一切

游戏背景设定在不久的将来，外星人入侵地球，并占领了巴格达和东京。这些异形在各个地区建立起各式炮台威胁人类，而玩家则指挥一小队装甲坦克消灭这群外来生物，把它们赶出地球。有点像《阿凡达》的感觉。

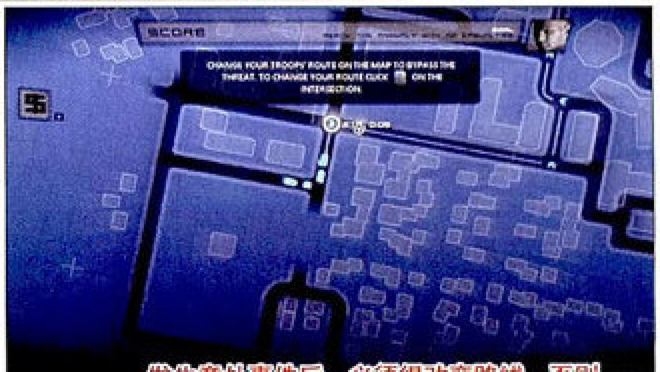
本作采用了近90°的视角，无论是厂房还是民居，都只能看到一个屋顶，如果开发商能再设定个视角转换，那就更好了。另外，当你的小队行进到某些地方时，会让你觉得部队的行进速度实在有些慢，不过可以用SHIFT键加快移动速度，可是这在第三关才告诉玩家有这么一个功能，实在让人费解。

由于是塔防类游戏的缘故，本作的操作非常简便，非常容易上手，而且关卡也不算太长，耐玩度也还算不错。



只能看到屋顶，着实有些单调

路线选择很关键



发生意外事件后，必须得改变路线，否则……

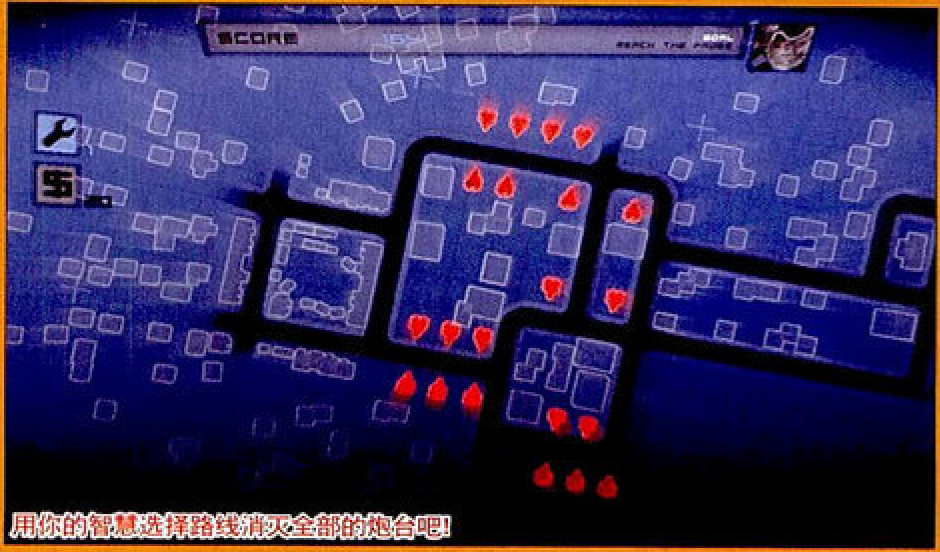


MISSION FAILED!

游戏的每一关卡开始之初，系统都会让你给你的小队预设一条战略线路，所谓"条条大路通罗马"，在本作中，也会有很多条线路供玩家选择。

当你的小队行进到某些地方时，会发生意外事件，而这些意外事件都会在地图上标识出来。这时你就不得不改变路线了，除非你不怕MISSION FAILED!

从第二关开始，游戏中就会出现外星人的炮台，干掉他们就可以获取少量金钱奖励，而金钱可以用来添置装甲坦克和升级你的部队。如果你想消灭所有炮台的话，那你就需要在地图上绕圈圈了。如何选择快速有效的线路，那就让玩家自由发挥吧。



用你的智慧选择路线消灭全部的炮台吧!

购买系统

要购物那就得需要金钱，而在本作里，金钱可以通过消灭外星人的炮台以及拾取路边的三角形状的金币来获得。当你有了足够的金钱后，按下SPACE键进入购买界面，你可以选择添置装甲坦克，只不过你最多只能拥有6辆装甲坦克，或者升级你现有的部队。毕竟金钱有限，鱼和熊掌不可兼得，如何取舍就看各位玩家的选择了。



购置和升级，不可兼得



三角形状的金钱

即时战斗界面

在和外星人的炮台交战时，小编才感受到近90°视角的好处所在，这样的视角设定可以让你在整体战局上把握好各个装甲坦克的血量，一旦血量过低，就得注意给它维修了，若操作失误或是没能及时维修失血过多的单位，那它只有被摧毁的命运了。在第一关时，如果



注意维修，尽量不要损失任何一辆装甲坦克


近90°的视角能让你更好地把握整体战局

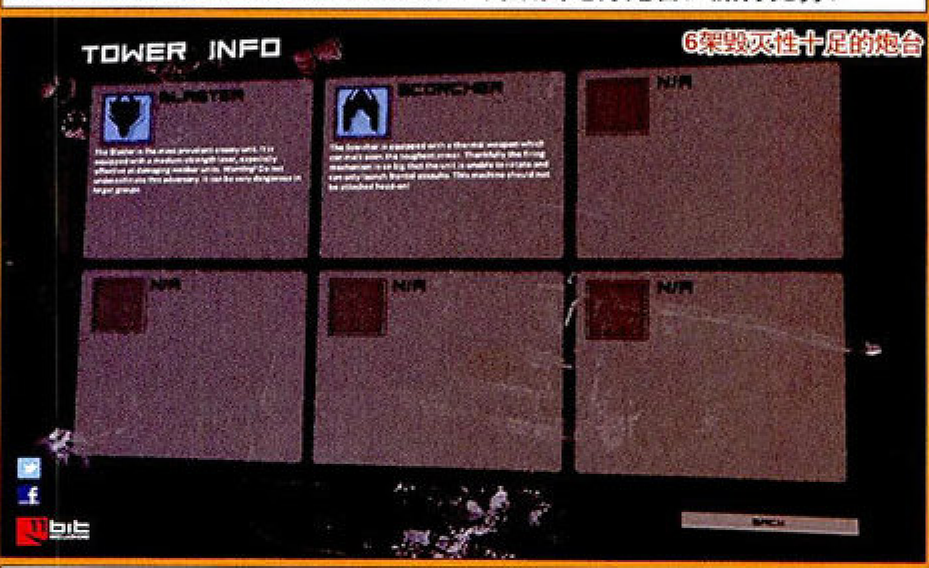

若维修的数量不足的话，那就用烟雾吧

不幸损失了一辆装甲坦克的话，那你的任务也就宣告失败了。而当游戏进行到之后的几个关卡，损失一辆装甲坦克，直接导致你的部队火力不够而无法消灭炮台……所以，请保护好你的每一辆装甲坦克。



6辆强力装甲坦克

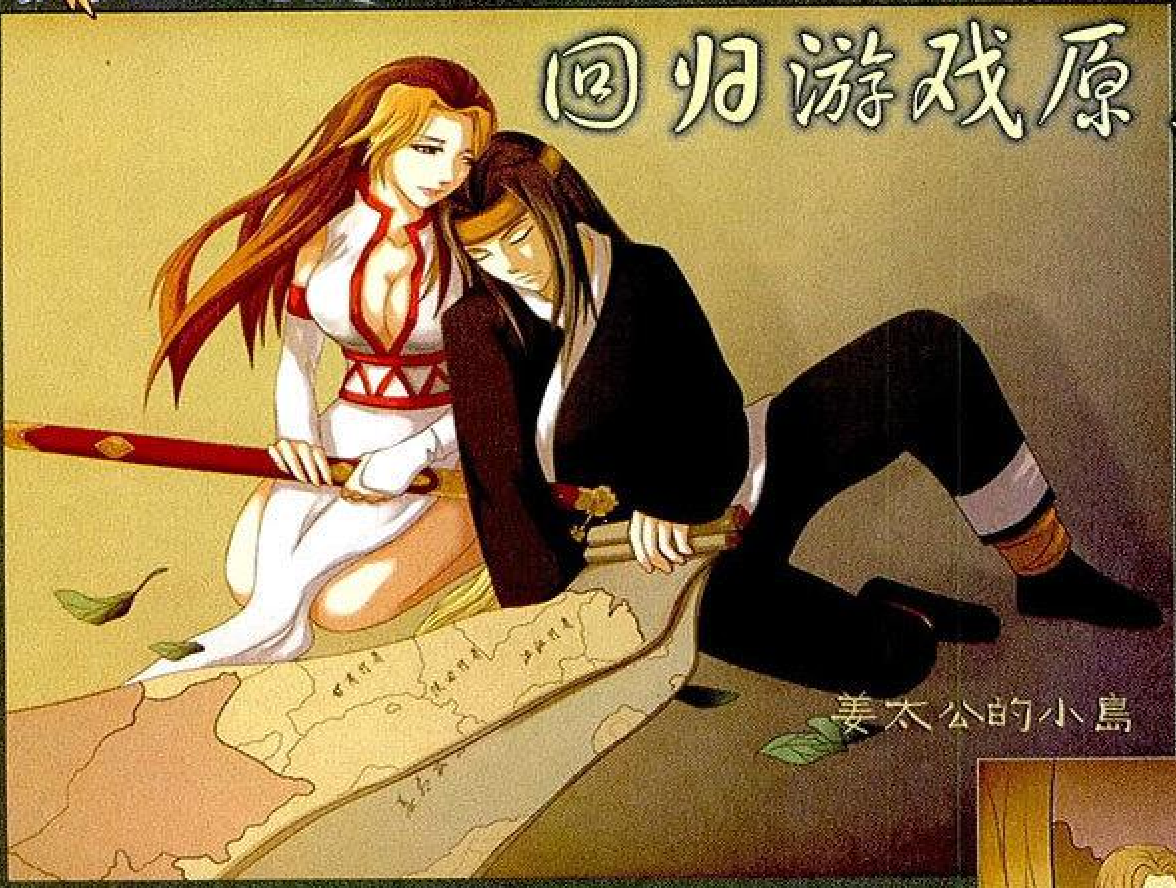
游戏进行到一定关卡后，共有维修、烟雾、引诱和导弹四样武器供玩家使用，其中最重要的还是维修，把握好维修的时机，才能让你的装甲坦克有更多时间进行DPS输出。另三样武器则需要玩家灵活使用了，烟雾可以使外星人的炮台在一定范围内盲目地攻击；引诱则让炮台只攻击一个地点；导弹可以瞬间毁灭地方炮台，威力无穷。



6架毁灭性十足的炮台

游戏中共有6类装甲坦克和6种外星人炮台，随着关卡的深入，也会逐渐展现在玩家面前，不过由于时间关系，小编未能体验到更强力的装甲坦克和炮台，还需玩家自己去探索。

回归游戏原点的同人之作
姜太公的小岛



时代为元朝末年（大约1350—1353年）。华夏大陆上，在北极星之北，能看到四颗彩色的星（青龙：蓝色｜白虎：黄白色｜朱雀：红色｜玄武：棕色），四颗星闪亮表示四圣兽在这里守护着世界［礼、义、廉、耻］四种精神；当星星闪亮时，所以被星光照耀的人都会逐渐受到这几种精神的感召；反之如果这个世界的人过于忽视这四种精神，则圣兽本身也会受到伤害。游戏发生的时候，四圣兽正打算从姜太公的小岛离开华夏大地，因为四圣兽认为华夏子民已经完全抛弃了礼、义、廉、耻的精神，他们已经无能为力了。



综合评分	画面	音乐	系统	剧情	原创度
8	6	8.5	8	9	8

推荐人群：喜欢策略回合制以及游戏剧情的玩家

综合评价

现在相当稀少的游戏类型，虽然初接触游戏觉得其貌不扬，不过稍玩几局就会发现制作者的用心。

游戏的原点与感动

《姜太公的小岛》的故事发生在元末，爱国人士男主角听到倭寇正在侵犯中华领土——“姜太公小岛”，高喊“国家兴亡，匹夫有责”来到小岛打击倭寇。在抗击倭寇的战斗中，遇到了正义凛然的英雄常遇春和有情有义的神秘女子“鞭子姐”。

游戏的世界观基本与武侠相同，加入了一些神话色彩，将中国四大神兽化为人形，使之成为推动游戏故事情节发展的重要元素。游戏的过程中，玩家将会与四大神兽作战、交流，从而逐渐理解他们内心隐藏着的想法……



①我方的部队：可以事先配置我方的部队，士兵的话每隔一定的回合便可以进行补充，而我方的英雄在一开始就会上场，并且死亡后无法再参加本场战斗，你可以拖动士兵在一定范围内重新重新调整阵型。

②战术技能：在排兵布阵的可以选择一个战术技能在游戏中使用，从而影响部队的整体能力，注意这个能力是有使用间隔的。

③全局地图：战局的整体动向索引。

④我方部队状态：在这里显示整体部队的士气状态，以及采用何种战术。

⑤战场辅助：地图中有时会有这样的旗帜，站在旗帜的那一列便会有相应的能力加成，可以说在互角的时候有着相当重要的作用。

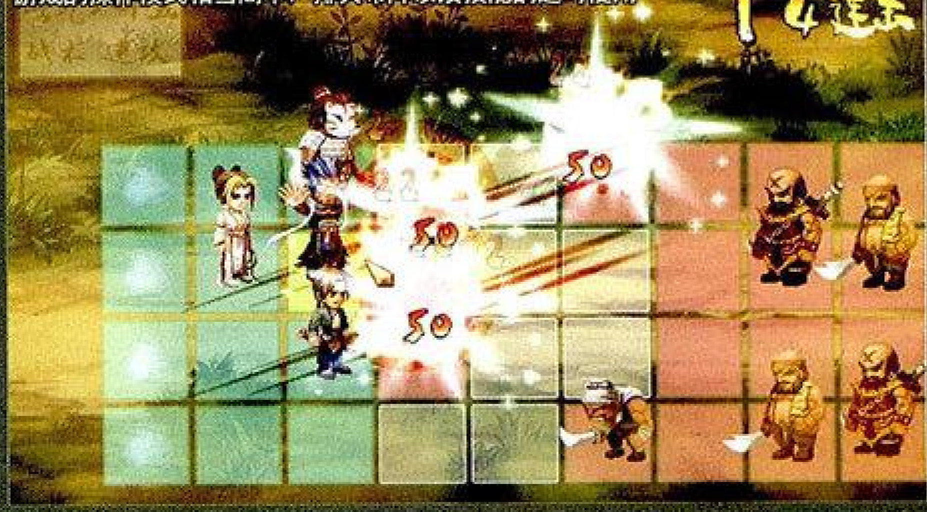
⑥出兵点：我方和对方都有这样的出兵点，新招募的士兵会从这里出现，如果被占领的话，出兵点就会消失。

⑦势力格：我方的用绿色表示而对方这是红色。势力格相当重要，影响到布阵的范围。如果我方士兵前进至这一格便会占领，而对方也是。除非有特殊能力，不然只能一格一格的前进占领。

还原游戏原意的制作用心

游戏的模式并不复杂，其实之前已经有过不少该类型的即时战略游戏，前段时间某猫介绍的《投火怪时代》便是这个游戏模式的。不过《姜太公的小岛》将这一游戏模式换成了回合制的形式，并赋予了英雄的概念及角色扮演的等级提升和技能学习系统。从而让战斗的变化更为丰富，而玩家也可根据自己所想的进行战术以及战斗的安排。

游戏的操作模式相当简单，排兵布阵以及技能的适时使用



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏中的文字即是制作者对于现实生活的呐喊也是希望大家将一些睿智铭记于心

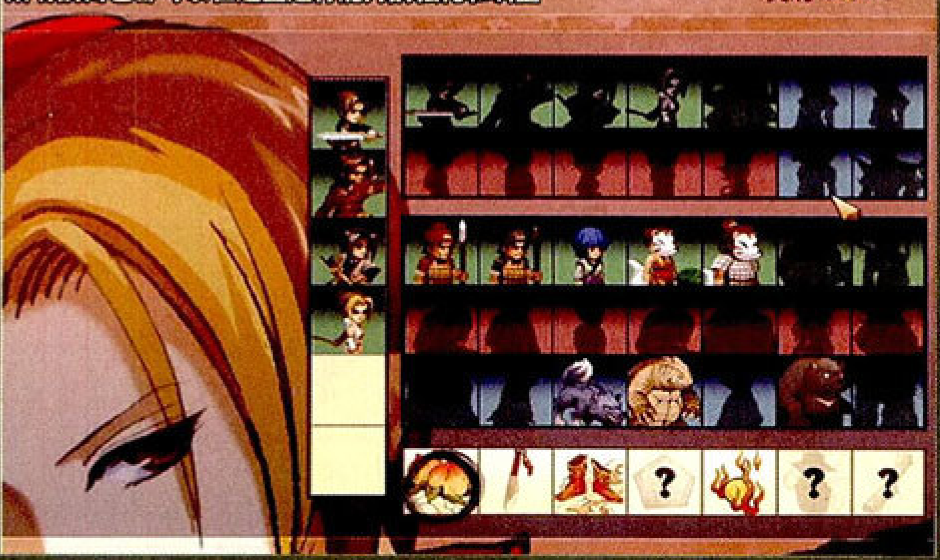


而游戏的另一个亮点便是剧情，虽然游戏的文字内容并不多，也没有动辄风花雪月的内容，但确实可以看到游戏制作者所倾注的真情以及睿智的说出了大家都应该知晓的道理。文字虽然朴实，但是却切切实实的让人感同身受，所谓真情实意应当就是如此。而剧情模式过后玩家也可以付费进行补完模式的游戏，从而将这个幻想中故事的所有面貌了解真切，已经那些人物的归宿与因缘得以解开。

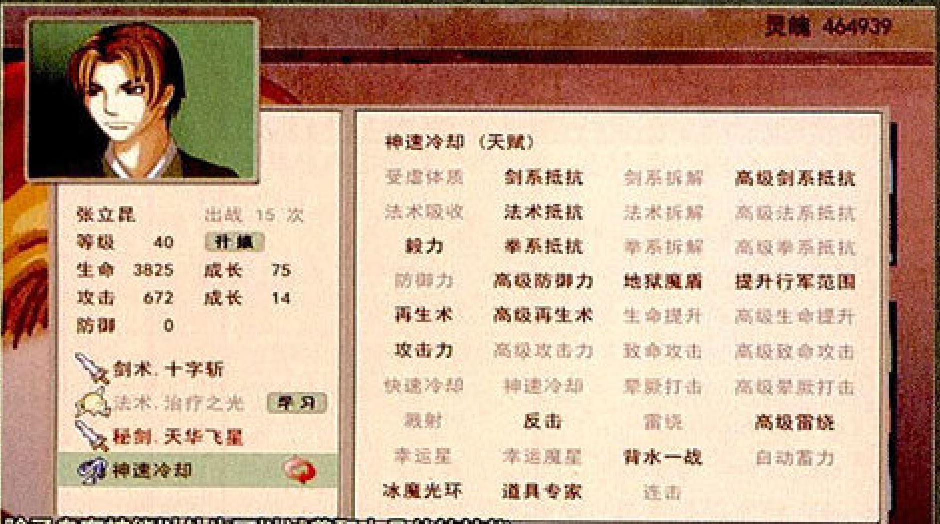
兵种强化

游戏中自然会不断的获得新的兵种还有全新英雄的加入。游戏中的强化系统便是一个玩家需要随着自己战术来适当调整的地方。出了提升兵种的等级，进行属性强化以外，当等级到达一定的程度是还可以进行专有技能的学习。并且这些技能随着你获得的物品也可以进行更换，从而可以发展出不同的玩法来挑战一些最高难度的敌方组合。

所有的角色都可以在这里进行能力的强化和调整

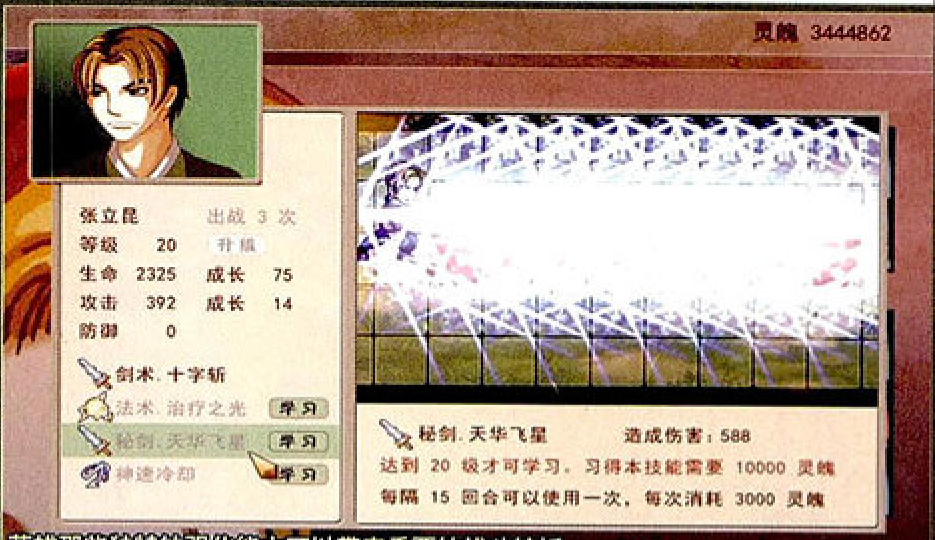


兵种方面还是相当丰富的，出了基础的战斗系，还有资料、状态加成、法术伤害等等一应俱全。而战斗系也因为搭载的技能不同，从而起到不同的战斗位置，简单却不简约。这点在之后的挑战中的兵种搭配尤为重要。



除了专有技能以外也可以试着配上另外的技能

而英雄总共可以学习四种技能，这些技能在战斗中可以进行适时的更换，并且分为两类。一种是切换为另一种攻击方式，还有的则是使用英雄专属的超强技能。这些技能使用得当可以瞬间扭转战局从而绝处逢生，不过能力虽强但是也有着相当长时间的使用间隔，如果判断失误的话也有可能在最需要使用的时候处于窘境。



英雄那些独特的强化能力可以带来重要的战斗转折

自由模式

游戏的自由挑战模式，在这里可以选择和特定组合的敌人进行不同难度的对决，从而测试自己的配置组合，可以说是将系统的战斗趣味进一步扩大的游戏方式。喜欢难度挑战的玩家一定要在这里好好尝试一下自己的人员搭配进行挑战哦。



在自由挑战中，玩家可以向更为强大的队伍挑战，也可以在这里练级强化自己的角色

后日谈

在游戏免费部分的结束后，还有着名为“前因后果”的补完篇。如果你感受到制作者的热情，并且也想进一步了解游戏故事的话，可以付费来支持创作者的付出，从而获得游戏的全部内容，补全所有的兵种和全部挑战。从而表现出对于我们依稀尚存的国产单机界进行浪迹的制作者们的敬意。


之后还有更多精彩的故事和战斗等待着玩家来揭晓

游戏的结局是赶走了倭寇，成功保卫了小岛。
然而，一切的一切，却没有那么简单。
为什么倭寇不惜血本要攻下荒芜的小岛？目的是什么？
自远古起就居住在大陆的四神兽为何心灰意冷来到小岛？
十二岁的萝莉为何甘愿同机械师一起叛为汉奸？
保岛归来后，剑圣的守护之剑竟然挥向了……？
游戏表面看充满激情，实际故事中充满了小人物逐渐发现自己无法改变世界的无奈感。



小身材大内涵 伊洛纳求生之道

对于《伊洛纳（Elona）》这款游戏，仅仅用两页篇幅来介绍，只能说个大概。说起来，当某人向P羊推荐这款仅有22MB的独立游戏的时候，P羊着实感到自己的智商大受侮辱。因为号称2006年发行的这款游戏，其画面似乎跌破1996年的水准，令人诧异的还有几乎全键盘的操作、令人困惑的角色建立选单等等。说了该作这么多的坏话，下面当然也要谈谈游戏的可取之处。好吧！《伊洛纳》非常的自由，打怪、钓鱼、种菜、经营牧场无所不可，并且游戏中充斥着日系无厘头和各种内涵，而这些优点足以弥补游戏的所有缺憾。

综合评分	画面	音效	剧情	操作	游戏性
7.2	6	7	7.5	6.5	9

推荐人群：对画面无偏见，注重游戏内涵的RPG粉丝



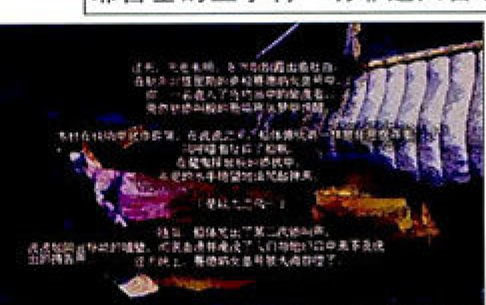
综合评价

撇开画面和操作，该作的上手难度颇高，简直达到新人杀手的程度。你的角色会因为各种有趣的方式阵亡。而自由度极高的玩法，庞大的宠物、怪物、道具体系设定，让该作颇具内涵。

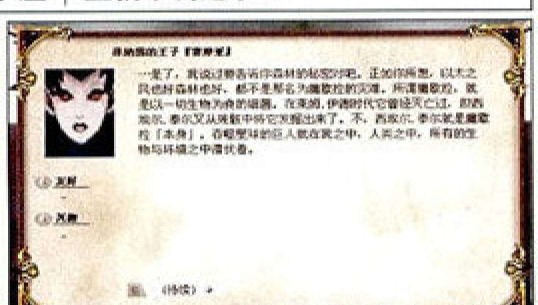
伊洛纳的世界背景

从某种角度而言，《伊洛纳》的世界背景有点类似于日系的“龙与地下城”。举个例子，大名鼎鼎的《罗德岛战记》便可以同其归为一类。

游戏描绘了这样一个故事背景，位于边境之地的温戴尔森林发生了异变，随之产生了带有光雾的以太风。普通人在以太风的影响下会身染重病，最终命丧黄泉或发生令人恐惧的变异。对此，西方王国耶鲁士的王子将一切罪过归咎于温戴尔森林的原住民——艾莱亚族人，并宣称要消除灾祸，就得根除温戴尔森林同艾莱亚族。为了避免他国误解，两位来自温戴尔森林的使者开始在各国间展开游说，而玩家扮演的角色正是碰巧被这两人所救的偷渡客。随着剧情的不断递进，你会慢慢了解到温戴尔森林和以太风原来是大自然为了抵御灭世浩劫的最后防线。那么，牵扯其中的几个角色会有怎样的命运呢？这里就不剧透了。



船只不幸遭遇以太风



真相令人大吃一惊

角色建立

说起来，伊洛纳的背景故事不可谓不庞大。不过，真当你开始着迷于该作的时候，却往往会忽略游戏的故事线，转而为个人的店铺、农场、牧场、宠物或者别的什么事儿分神。当然，这全都是后话了，首先要说的还是角色建立部分的内容。

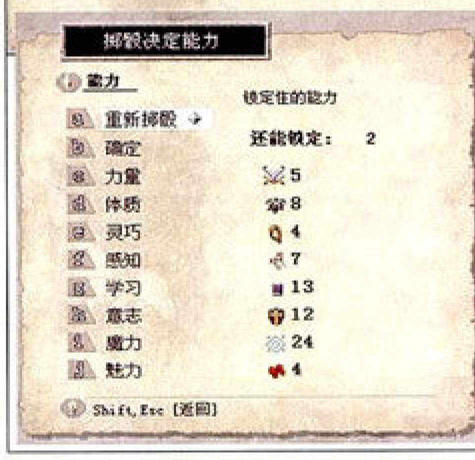
由于游戏引用了部分“龙与地下城”的规则，为此在建立角色的时候会涉及到一系列诸如人物属性、特长、外观甚至身高、年龄、称号之类的问题，对新手而言，这些设置项目相当令人眼花缭乱，其实，关键的可选项目主要还是**种族、职业、能力和特长**这四点。



别想当然的乱选，花点时间看看说明



没有人一开始就选“观光客”这样蛋疼的职业吧？推荐初次游戏的玩家选用耶鲁士的战士



种族、职业不同，角色能力就有差异，好比耶鲁士善于枪械，艾莱亚族天生能抵御一定程度的以太风侵袭。比较恶趣味的是，伊洛纳还设定了一些没有丁点儿好处的废材职业，如果不对游戏有某种程度上的了解，玩儿这些职业绝对会令你欲哭无泪。

这里还要详细说明的是角色能力的制订，此处可以通过选择“重新掷骰”来改变人物的初始属性。此外，你也可以锁定两项数值较为理想的属性，只通过掷骰改变其他项目。

角色八项基本属性的说明

属性	说明
力量	影响角色的近战攻击力和人物的负重能力，此外也能略微提升角色的生命值上限
体质	影响生命值上限和道具携带上限
灵巧	影响角色的命中、闪避能力并能略微提升物理伤害减免
感知	影响角色的闪躲、远程攻击伤害和暴击
学习	提升角色的升级速度，并略微提升魔力值上限
意志	提升角色的精力（制造、烹饪等工作会消耗精力），对角色的生命值上限和辅助技能有影响
魔力	影响角色的魔力值上限以及法术威力
魅力	影响角色招募宠物的数量，演奏获得的收益以及交易金额

游戏的操作要领

本作的大部分操作都集中在键盘上，例如，控制人物移动主要依靠数字小键盘或方向小键盘；使用v键施法；例用f键进行远程攻击等等。要特别一提的是，角色在游戏中并不只有上、下、左、右四个移动方向，你可以控制人物进行左上、右上、左下、右下的移动操作，这也就是为什么该作推荐玩家尽量使用数字键盘来控制角色移动了（数字键0还是拾取物品的快捷键）。另外，同敌对目标近战的方式也是按击对应的方向键。





利用小键盘上的*键锁定远程目标

除了上面提到的基本操作以外，同NPC进行互动、使用特殊技能、打开任务菜单等等操作都有对应的按键，甚至按键的大小写不同，起到的作用也完全不同（开发的时候用鼠标设定不就完事了么），例如小写z是“指令一览”，而大写Z则是使用法杖。虽然操作键多的令人诧异，《伊洛纳》倒真不是一款彻底的键盘流游戏，事实上，在进行住宅装潢的时候，你却需要利用鼠标来选择、铺设地板。

一般行为		应用1)	综合	系统
f 射击	d 丢弃	t 使用	c 角色状态	? 帮助
A 装弹	g 拾取	T 投掷	F 角色特长	/ 文字(Log)
s 搜寻	G 给予	Z 魔杖	j 日志	Tab 输出文字
C 关闭	O 献祭	o 开箱	m 材料	S 设置菜单
R 休息	p 祈祷	r 阅读	X 道具明细	F8 导出地图
> 上楼	B 混合	e 进食	z 行为菜单	F9 界面
< 下楼	b 冲撞	q 饮用	x 重复应用	F12 控制台
i 社交	D 挖掘	v 施法	空 自动行为	
* 瞄准	w 装备	a 特技	Shift 奔跑	
l 锁定				

操作键一览

操作方面的小诀窍：

1. 角色站立在具有使用功能的物体上时，可以使用空格或回车键来激活相应操作。
2. 记不住操作键的时候，可以利用z键功能。如果按键后指令失灵，请检查Num Lock或Caps Lock。
3. shift键不仅仅是奔跑键，也具有取消操作、关闭菜单的功能。

游戏特色、玩法

就像开篇所说的那样，在游戏中，你可以随意布置自己的住宅，还能经营商铺、博物馆、农场、牧场，游戏里还有各式公会可以加入，你也能选择供奉自己信仰的神祇。不过由于产业需要花费巨资购买产权证，公会也不是想加就加的。P羊要介绍的是能让你在《伊洛纳》里活下去的要素，毕竟只有存活并成长起来，你才能慢慢理解这个世界的内涵（新手非常容易阵亡，死亡惩罚足以摧毁你）。



埋下种子后等一段时间就能收获，技能不高时，作物可能枯萎



博物馆的展览费会结算在工资箱内

食宿

首先要说的是食物和睡眠，也包括休息。角色需要饮食、睡觉，长时间不饮食，会慢慢陷入“饿死”状态，导致角色死亡。游戏里有各种获得食物的方式，打怪有几率掉落肉类、野外地图有阿比果实、药草和野菜可以采取、通过“b键”撞击果树能摘得果实、城镇里的市民们也会把食物放在地上，你可以直接站在食物上按“e键”偷吃。要注意的是，大部分食物会变质，某些肉类会带来负面效果，一些食物还可能是被“诅咒”的。吃了不洁食物会降低人物属性，吃了诅咒的食物更会让角色呕吐，如果“饿死”状态下发生呕吐，会直接秒杀角色（同样的，如果你给怪物连续投掷被诅咒的酒，甚至能吐死BOSS）！

▲游戏初期可以找旅店老板购买口粮，价格便宜且不会腐败，人物在大地图上旅行时会自动食用。



除了苹果，树上还会掉落“草莓”（作者似乎无知了）



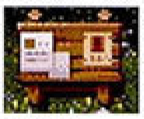
各种菜单，乍一看会误以为是《牧场物语》

类似《模拟人生》系列，困倦和脱力并不会像饥饿那样导致角色死亡，但是会让角色各项能力下降，使角色无法继续工作，甚至还可能因为在战斗中睡着而被敌人干掉！当角色出现睡眠提示的时候，可以在任何一张床上睡觉。如果你随身携带被褥、睡袋的话，也可以按“t键”使用背包里的相关道具在野外或迷宫内露营，至于脱力则可以通过慢走或原地休息恢复。

鉴定和解咒

之前已经提到过，吃了被诅咒的食物会令角色呕吐，穿了被诅咒的装备，不但无法脱下，还会随机把角色胡乱传送。为此，获得不明物品的时候不妨鉴定一下。你可以寻找城镇里的鉴定师，也可以阅读鉴定卷轴或挥动鉴定法杖。而解咒则需要阅读解咒卷轴，要注意的是，如果咒术过强，就需要使用“被祝福的解咒卷轴”或“*解咒*卷轴”。

谋生方式

该作中的谋生途径可说是多种多样的。例如跑商、做任务、狩猎、弹唱等等。游戏初期，推荐的赚钱途径是在韦尔尼斯城右侧的小狗洞里打怪、拾荒。而要想赚取白金币学习技能，最好在城镇的任务告示版上领取适合自己的委托任务，初期比较适合新手的任务是送货和简单护送任务。

▲角色满6级后，家里的工资箱会收到税单，携带税单去帕罗米亚城上方的大使馆处交税（长期逃税会被守卫攻击）。



可以使用数字键盘右侧的+-号键翻看告示牌上的任务

以太病和变异



恶劣天气的时候，避难所里消耗的时间是平时的数倍，走走路就过一天了

最后要介绍的是同以太病和变异相关的内容，以太病会造成角色的一系列病变，而一旦堆叠了20个以太病症状，角色就会死亡。而做噩梦、饮用井水则会导致角色变异，有意思的是，一些良性的变异对角色反而有帮助。解决以太病和变异的方式是分别服用以太抗体药和变异治疗药水。

特别提示！每逢3、6、9、12月的前十天是以太风吹沸期，遭遇以太风必须尽快回家或同旅店老板对话进入避难所，否则就会“加剧”以太病的发作。商店出售的以太抗体药非常昂贵，不过，你可以支付采集获得的筹码在帕罗米亚城和特尔斐镇玩21点赢得以太抗体药水（连赢四把必得，使用S/L大法吧）。

教你如何趋利避害！

ELONA 伊洛纳生活百科



伊洛纳（Elona）这款游戏该怎么上手，相信感兴趣的朋友只要读读P羊在极速体验里提到的内容就足够了，如果还是一小时内扑街10次以上，那么……请换职业（蜗牛、法师、打酱油职业真的不适合新手，老老实实地用战士吧）。而如果你觉得自己已经入门，并且抛弃成见从而迷上了这款游戏，那么你就可以阅读下面的内容了。

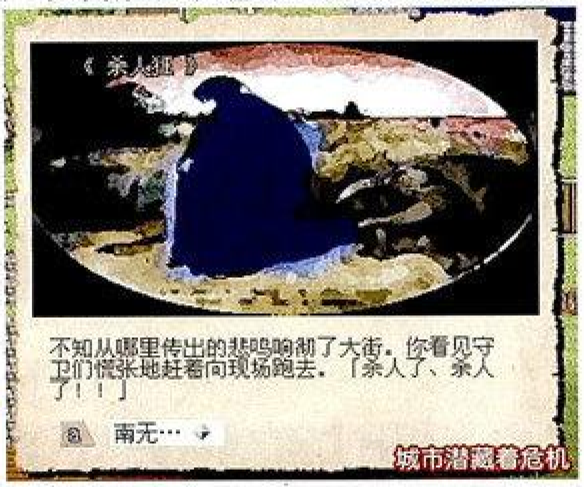
关于城市

不同于怪兽、盗贼出没的荒野，在大部分的情况下，城市算是一个比较安全的所在。基本上只要你不主动攻击市民和NPC冒险家，就不会有人来招惹你。在城市里可以做许多事情，比如吃饭、睡觉、购买道具、投资商铺、领取委托任务、请他人喝酒（然后发生点什么）、加入公会、接回寄放的宠物等等。

都市生活之致命城市

在介绍城市的时候，P羊首先要警告那些心安理得地吃着用着城市资源的米虫，**城市是很危险的！**在某些特殊情况下，城市会变得危险万分，让一个新手冒险家死无葬身之地。

关于这点，你只要留意一下对话框和弹出提示，就会发现城市里常有发狂的市民因为挑衅高级NPC（然后被剁碎了）而阵亡，有时候，一些市民会莫名其妙地遇刺。不过，这些突发状况并不会对玩家的人身安全造成危险，有时候，你还可以乘机拾取那些遇害者的遗物小发一笔。真正危害玩家安全的原因主要是这两点。



城市潜藏着危机

TIPS 真正安全的地方，只有你自己的家！

井

如果携带城市黄页的话，你往往会读到这么句话"该城市水质污染严重，已经导致XXX人死亡"。喝井水的方式是站在井上按"q"键，这里也特别罗列喝下井水可能出现的各种效果。

△从井水中找到少量的金币
△提升角色某个属性的潜力
△获得一个许愿的机会，输入相关文字可以获得奖励
●没有任何效果
●使角色变异，从而获得一个正面或负面的终身效果，只有用变异治疗药水才能治愈
▲减少角色获得的经验值
▲召唤出各种级别、数量不等的怪物
▲使角色陷入混乱、昏睡、失明、中毒等各种状态
▲使角色遭到异形的寄生，提示"你喝入了什么很不妙的东西"


喝井水喝出来的怪物

值得一提的是，除了玩家可以喝井水以外，如果你正巧带着宠物（包括骑着宠物从井边走过）而宠物又恰好处于饥饿状态，那么宠物会自动去喝井水，并随机获得上述效果中的一个（宠物如果没有佩戴翅膀等具有漂浮作用的装备，还有一定几率会淹死）。此外，城市里的市民和NPC冒险家们也有一定概率去喝井水，结果就有可能出现高级怪物屠城的情形。需要指出的是，被异形寄生可以说是最糟糕的一个状况！


足以毁了整个城市的异形


你被异形融化了

当角色被异形寄生后，除非角色死亡，不然就会不定期获得一个流血状态，并有异形幼体从角色腹部破体而出！而新诞生的异形还会去寄生周围的NPC，结果就导致整个城市里遍布异形。

装备

和城市建筑"PUB"中的情报商进行对话，你会注意到这个世界里除了你这个冒险家之外，还有很多高级别的NPC冒险家。他们和玩家一样会出现在各个城市甚至地下迷宫中，也会打怪、做任务、搞装备、升等级。和玩家相比，这些NPC冒险家的弱点就是不会带宠物打手，并且从不看看自己身上的装备是不是合时宜。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在这款游戏中，有一些装备附带“召唤魔物”的效果，当不开眼的NPC穿着这些“极品”装备在城市里大摇大摆的时候，危机就悄然降临了！

下面就来特别介绍一下出现怪物屠城，而你又打不过、躲不开这些怪物，或者被怪物骚扰得不厌其烦时该如何处理。



1. 请暂时去目前比较安全的其他城市避祸。一般等一段时间后，城市内的高级NPC以及恰好来到城市的高级NPC冒险家就会将怪物们清理一空。如果你长个心眼的话，还可以同情报商对话，随时留意是否有高级别的NPC冒险家前赴“灾区”。随后，你就可以跟着这些神人的身后拾荒了。

2. 如果城市出现市民们被异形寄生的情况，而你又不想对市民们施以毒手，那么请去准备一些鉴定过的硫酸、毒药或染料，接着对着可能染病的市民按交互功能“i键”，并将这些看起来很不安全的饮料分发给他们。染病的市民将会接受你的馈赠，喝下药剂从而融化体内的异形幼体。当然，如果你和自己的宠物也染病了，别忘了给自己人也灌下一瓶药剂。


要买炸弹的同学请看过来

3. 谋杀城市里的NPC也是消灭异形滋生的手段。被杀的NPC和被毁坏的建筑会在几天后复原。不过，这里并不推荐你采用这个极端的做法，因为这会导致角色的善恶度急剧下降，更何况一些高级NPC也并不好对付。但要是你执意如此做，而且身上有足够的金钱并且角色有办法背负起120s的重量，那么你可以去“特尔斐镇”，并同PUB中的爆弹魔购买非常危险的炸弹去毁灭城市！需要注意的是，使用炸弹屠城，会瞬间扣除角色100点善恶值，你会因此受到市民和警卫的攻击。




你的恶行震惊于世！（不过这也是个捡宝的机会）



城市特色介绍

虽然伊洛纳世界的城市不时会让你发出“又屠城了，居然不是我干的”这样的感慨，不过很多事儿还必须在城里办。比如参加各类竞技，赚取声望和薪水；加入公会，完成定额任务并享受公会带来的便利等等，当然，每个城市都有不同的特点，而对于一个立志收集最珍贵的装备、购买最豪华的别墅的玩家而言，你更应该了解城市的特点，以便从事跑商之路。



韦尔尼斯

城市介绍 位于玩家出生地右侧，同时也是触发“宠物相遇”事件的城市。

特色建筑 无

交易品 适合进货的物资：贵族的玩具、特产布偶；适合出货的物资：画具



特尔斐（别名“盗城”）

城市介绍 从韦尔尼斯出发后，沿着左侧的小径前进，并在路岔口选择向下的小路就可以抵达特尔斐。这座城市最大的特点是没有守卫，为此当角色的善恶值低于-30的时候，这座城市是唯一的安全所在。

特色建筑 城市的PUB中有通往盗贼工会的入口，同时PUB内也有竞技场管理员，每天可以同他对话申请参赛。城市右上角则有出售人形宠物的奴隶商人（你也可以将自己多余的宠物卖给她）以及贩卖、收购各类赃物的黑市商人。此外，在这座城市的牌桌上玩21点，并连胜4把可以赢取以太抗体药。

交易品 适合进货的物资：棺材、墓；适合出货的物资：名酒、木桶、粗绳



卡普尔港（别名“港城”）

城市介绍 从韦尔尼斯出发后，沿着左侧的小径前进，并在路岔口选择向上的小路就可以抵达该城。这座城市的守卫穿着的是粉红色的装束。

特色建筑 城市中设有竞技场，可以同竞技场管理员和宠物竞技场管理员对话参赛，而且宠物竞赛可以一天参与多次。城市里有黑市商人，另外在竞技场的一侧有战士公会的入口。

交易品 适合进货的物资：各种鱼类、木桶、粗绳（名酒如果价低也可进货）；适合出货的物资：钢琴、雪人、产地直销的圣诞树、墓、棺材





约恩村

城市介绍 从韦尔尼斯出发后，沿着右侧的小径前进，并在路岔口选择向下的小路就可以抵达。村子里没有PUB，为此也无法进行贸易，在这座城市里，可以通过告示板领取到大量农作物采集方面的任务。

特色建筑 村子中种植了大量的蔬菜和果树，可以就地取食。

交易品 无



帕罗米亚王都（别名“矿城”）

城市介绍 从韦尔尼斯出发后，沿着右侧的小径前进，并在路岔口选择右侧直行道路就可以抵达王都。

特色建筑 城市中设有竞技场，可以参与比赛。城市里拥有中立祭坛，如果想要变为无神论者，可以在祭坛处祈祷。当然，王都里还拥有王宫。

交易品 适合进货的物资：画具、钢琴、名画、名酒；适合出货的物资：贵族的玩具、特产布偶



鲁米艾斯特

城市介绍 从王都出发，一直沿着右侧小径走就可以找到建在小岛上的鲁米艾斯特。

特色建筑 这座城市中的魔法师商店内有通往法师公会的入口。

交易品 适合进货的物资：画具；适合出货的物资：贵族的玩具、特产布偶



诺耶尔村

城市介绍 位于最东侧的雪原，因为没有道路作为参考，所以寻找起来有一点麻烦。

特色建筑 城市右上方有圣井，在这里可以给空瓶内灌注圣水，从而获得被祝福的水（可以用来解除道具的诅咒，并给道具附加祝福状态）。

交易品 适合进货的物资：雪人、产地直销的圣诞树；适合出货的物资：各种鱼

加入公会的方式和好处

上面提到在特尔斐、卡普尔港和鲁米艾斯特有三个公会的入口，这里也谈谈成为会员进入公会的方式。在一般情况下，你会发现公会守卫站在通往公会的地道口，与他们对话后就会领取到相应的入会任务，只有完成入会任务，才能获准进入公会。以下便罗列加入公会的方式和成为会员的好处。


战士公会入口


法师公会入口

▲如果你不想通过正规途径进入公会，也可以用瞬间转移之杖挪开守卫，自顾自进入。下场是会被当作入侵者狠狠地修理。

战士公会

加入条件 杀死守卫指定的15只怪物。

服　　务 减少鉴定师和医疗师的服务费、可以进入战士公会学习相应的技能（支付的白金币较少）。

盗贼公会

加入条件 拖欠4个月的税款。

服　　务 可以收购赃物、在黑市享受打折、并能进入公会学习相应的技能（支付的白金币较少），此处可以学到游戏里的“盗窃”术。

法师公会

加入条件 需要收集散布在游戏中的各类“古书”，而且还要阅读古书将其解密后，才能交到法师公会门口的收集箱内完成任务。

服　　务 购买魔法书可以享受打折优惠、并能进入公会学习相应的技能（支付的白金币较少）。


盗贼公会内部景象（真是很邪恶很可怕啊）

除了上面介绍到的这些城市以外，伊洛纳也有一些比较特殊的地点。比如位于诺耶尔村下方的“米拉鲁&盖罗克工房”，在这里，你可以支付在游戏中开宝箱、扭蛋等方式获得的小奖章来换取特殊道具或增大货车的容量。而在帕罗米亚王都西北方的雪原处还能找到“妹之馆”，并购买到非常昂贵的特殊料理——妹妹制作的充满爱心的便当。







看到这个住宅的户外招牌画P羊不由得嘴角抽搐



妹之馆内景



改造货车的工房就在此处

城市生活小技巧

这里还有几个在城市中生活的小窍门教给大家，以免大家被市民们挡路或在领取告示板上的任务后，被NPC传唤到无法移动的地图位置。

1. 以太风吹沸了，旅店老板却在原地打盹。出现这个紧急情况，可以对睡着的NPC使用“b”键，撞醒他们。需要注意的是，使用这类办法会降低1-2点声望值，如果你的声望值恰好是-28以下，那么NPC醒来后可能会攻击你。而如果对醒着的NPC使用“b”键，则被视为挑衅行为，会立刻同这个NPC开战。而在一般情况下，想要唤醒NPC还可以采取在他们周围演奏乐器的方式来“吵醒”他们，这里推荐玩家随身携带口琴，因为这是游戏里最轻的乐器，不过要演奏乐器，你需要掌握“演奏”技能。

2. 如果被NPC堵住了路，除了等待他们自己挪动位置之外，也可以对NPC挥舞“瞬间转移之杖”将他们挪走（这个办法也可以用来挪开警卫，做些不和谐的事）。当然，如果你对自己的力量比较有自信的话，也可以直接对着墙壁按“D”键，挖墙而出。

3. 被NPC传唤到了无法移动的地图位置时，可以使用短距离瞬间移动卷轴、瞬间移动卷轴、归还卷轴或对自己用瞬间转移之杖（按数字键“5”，注意关闭Numlock）飞离。需要注意的是，如果你正在执行护送任务或运送道具的任务，使用归还卷轴会直接导致任务失败！

关于产权

当你拥有足够的金钱的时候，一定会想方设法去建造一些个人建筑。在伊洛纳里，除了避难所可以随身携带，并能满世界随地安置、拆除之外，诸如家、仓库、博物馆、牧场和农场都需要购买产权证，并在世界地图上的选定位置阅读产权证才能完成建造。

TIPS 1. 游戏中的家只有一个，此建筑不能拆除。但是当你拥有产权证的时候，你可以在自己选定的位置阅读产权证进行搬家，搬家后，原本住宅内的道具会全部打包移入新家，你需要自己重新布置。

2. 家有等级之分，最初的山洞只能容纳100个道具，只能聘任2位仆人。而最高级的小城则能容纳400个道具，可以聘任7位仆人。

3. 仓库、博物馆、牧场和农场可以建造多个，如果你无法承担高昂的运营费，打算拆除这些建筑，需要注意建筑拆除的同时，建筑物内的所有道具、作物和牧场里的牲畜都会随之消失。

家 不像在城市里，只有躲入避难所才能避免遭到以太风的侵袭。你只要到家里就是安全的，为此在野外遭遇以太风的时候，最妥善的处理手段就是立刻在大地图上按“回车”键，然后在野外场景中阅读“归还卷轴”选择回家。家里可以雇佣各式各样的佣人，譬如城市里的杂货商、武器商、情报商等等，当然，雇佣这些人每个月都要支付一定的报酬。通过布置家园，可以增加家的豪华度等级。等级越高的家，每月获得的金钱奖励也相应的有所增加。

▲只有家具才能增加家的豪华度，布置家具的时候要避免物品重叠，否则是不起作用的。



东西乱堆的家，只要不重叠就有豪华度！

仓库 可以存放上限400个物品，一些不便携带，或者害怕受到损害的道具可以暂时放在此处。

博物馆 用以摆放打怪掉落的标本和卡片供游客们参观。卡片和标本的数量越多越珍稀，博物馆的等级也就越高，领取的每月观光费也就越多，扣除掉运营费以后，博物馆在后期能为玩家带来一笔小小的收入。当然，也有一些恶意的冒险家，会选择对博物馆里的游客们下黑手。这里也提醒有心赚黑钱的玩家，谋杀NPC会减少善恶值哦。另外需要注意的是，在放置标本和卡片的时候不能将道具重叠。



牧场 在此处可以将跟在身边的宠物设定为种畜，并在牧场中进行繁衍。繁衍出来的牲畜并不算玩家的宠物，但是你可以通过互动按钮“i”键“带出”这些生物，从而将选中的牲畜变为自己的宠物，这样就可以将它们带至特尔斐镇贩卖了，这也是牧场盈利的唯一途径。这里要注意的是，豢养在牧场内的宠物会产蛋、产奶，也会产生废料、粪便之类的杂物，而因为牧场有物品数量的限制（包括牲畜的数量在内），你就要注意定期清理牧场。说到牧场，还要说明一下种畜的问题，不同宠物的繁殖力是不等的，越高级的宠物繁殖力越低，为此建议尽量豢养一些繁殖力高的低级宠物。事实上，玩家经营牧场的目的是取肉制作料理，因为食用相应的料理可以提升角色、宠物相应的属性值。如果你也保有吃肉长力气的心思的话，请一定要向城市里的技能师学一下解剖学，这样才能在宰杀牲畜的时候获得2块肉，而烹饪也是需要

掌握的技能，因为越出色的料理，食用后的效果越好。

▲牧场内原有的树木、稻草等物也要清理掉。

农场

收集到种子后，可以在农场内用“t”键种下种子，然后等待作物成熟结出果实，这里也顺便一提出现在游戏里的各类种子。

水果种子：会种植出包括苹果、葡萄、莓子在内的各类水果。
蔬菜种子：种植出包括甜瓜、莴苣在内的各类蔬菜。
灵草种子：种植出包括饱腹草、箭毒草在内的各式灵草，灵草能为角色带来饱腹和属性潜力的提升。
迷之种子：随机种植出各种道具，有可能是神器，也可能是不值一提的废料。
魔法树之种：种植出各类法杖。
神器种子：种植出属性卓越的各式装备。

需要注意的是，想要经营农场，不单要学**栽培**和烹饪，还必须去位于帕罗米亚王都北方的众神休战地，选择收获神为自己的信仰（方式是在祭坛处按“p”键祈祷），因为只有拥有这个信仰，才有几率在腐败变质的食物中取出种子。并且还能在信仰等级够高的时候还能通过祈祷获得可以将枯死作物复活的宝珠。总体而言，农场并不盈利，只是用来收集供角色和宠物吃下后提升属性的食物的场所。


饲养了一堆波球的农场（为了提升魅力好多带宠物啊！）

关于信仰

刚刚在介绍牧场的时候，已经提到了信仰收获神的好处。其实游戏中一共有七位不同的神祇，信仰不同的神祇除了会获得不同的特殊能力外，信仰等级提高后获得的神仆和神器也不同。而要提高信仰等级，最简单的方式就是站在该神的祭坛上按“回车键”放置神祇接纳的供物。不同的神祇偏好的供奉物是不同的。而如果你站在其他神祇的祭坛上供奉自己信仰的神祇，则会导致两神交战，并导致两种情况的发生：

1. 你信奉的神祇大获全胜，夺得这个祭坛，这会大大提高你的信仰度。

2. 你信奉的神祇战败，你会被祭坛的原有者诅咒。这时，角色会获得一个遭诅咒的负面状态，同时身上穿戴的一件装备会被诅咒。


第一次来众神的休战地还能捡到不少灵草种子

而如果你在中途突然改变信仰，前往其他神祇的祭坛上祈祷，则会激怒自己原先所信奉的神祇，遭到天打雷劈并获得一个时间较长的诅咒状态。这里就特别罗列各个神祇接受的供物，最简单的供奉方式以及信仰他们所带来的好处。

机械神	
祭品	枪械、机械、各种电子家具
加成属性	灵巧、感觉
加成技能	枪械、治愈、感知、宝石加工、开锁、木工
特殊能力	物质分解：通过分解陷阱可以随机获得各类素材
神仆	人造人：属于射击型宠物，而且会使用激励技能。
宝物	★物质再构筑宝玉：可以用来改变装备的材质，冷却时间为24小时
装备	★温彻斯特豪华版：散弹枪，攻击力为（8d9+2）（7），并有30%概率贯通敌人，此武器有极高几率发动魔法“沉默之雾”，还能加强角色对声音、电击和诅咒的抗性。

供奉这个神祇最简单的方式，就是进入韦尔尼斯下方的未来风格建筑，然后在这里的店铺内购买枪械进行供奉。当然，你也可以去小狗洞等迷宫狩猎收集枪支。

风神	
祭品	弓系武器
加成属性	感觉、速度
加成技能	弓、弩、隐秘、魔道具
特殊能力	风神凭依：7回合内提高角色速度175，消耗20点体力值
神仆	黑翼天使：拥有激励和痛骂敌人的特技，属于万能型宠物。
宝物	★风神的神速宝玉：18回合加速魔法效果，冷却时间12小时
装备	★风之弓：重量只有0.8s的长弓，攻击力为（2d23+11）（4），有20%概率贯通敌人，此武器有极高的几率发动“加速魔法”，还能加强角色的电击抗性和速度属性，不过该武器也会加速角色的以太病进程。

供奉他的方式就是尽量在迷宫里多收集一些弓。

元素神	
祭品	棍系武器
加成属性	魔力、冥想、火炎耐性、冷气耐性、电击耐性
特殊能力	魔力抽出：消耗25点体力回复魔力值
神仆	流亡者：属于魔法型宠物，会使用3属性的魔法箭对敌人进行连射。
宝物	★元素的宝玉：属于消耗品，让角色获得元素魔法伤害增加的特性
装备	★元素之杖：重0.9s的杖系武器，攻击力为（1d14+2）（6）并且能给角色增加11点闪避值和4点防御力，此武器有极高的几率发动“元素之伤”，并有较高概率在攻击中附加火焰、冰冻和电击伤害，还能加强角色的火焰、冰冻、电击和混沌的抗性。

供奉这个神祇的方式就是尽量在迷宫里多收集一些杖系武器来供奉他。

收获神	
祭品	蔬菜、种子；腐烂和做成料理的作物也能供奉
加成属性	感觉、灵巧、学习
加成技能	种植、炼金、裁缝、读书
特殊能力	生命轮回：食物腐烂时有几率获得随机类型的种子
神仆	大妖精：会施放沉默之雾特技的射击型宠物，另外给大妖精喂食料理过的食物后，有很大几率获得随机类型的种子。
宝物	★收获神活性化宝玉：能够让农作物成长提升一个阶段，还能让枯萎的作物出苗，冷却72小时
装备	★收获之镰：重0.8s的大镰（真轻啊），攻击力为（1d38+2）（5），有15%概率贯通敌人，并有中等概率发动斩首的效果。另外，装备这一武器可以提升角色的料理、栽培和采集技能效果，还能极大程度地提升角色的混沌耐性以及一定程度的力量和速度属性，使角色可以食用腐败的食物。

供奉这个神祇建议首先拿下位于韦尔尼斯下方未来建筑内的祭坛（本来是属于机械神的，如果抢夺祭坛失败就读档），然后你就可以在建筑右侧一格的野外，收集药草和野菜供奉神祇了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





大地神	
祭品	各类宝石或杂石
加成属性	力量、体质
加成技能	盾、举重、挖掘、魔道具
特殊能力	大地的甲壳：伤害减轻10%
神仆	黄金骑士：具有超强的负重能力，你可以将自己背不动的道具统统转交给这个宠物。拥有痛骂和自我再生能力，属于近战型宠物。
宝物	★大地神的秘宝：消耗品，让你获得减轻伤害的特性
装备	★大地之槌 6.5s大锤（重了），攻击力为（2d30+2）（-3），该武器更适合双手握持，有极高概率触发英雄发动的特技，并能增加角色的幻惑耐性，一定程度地提升角色的体力和力量属性。

和对付收获神一样，先拿下原本属于机械神的祭坛，然后去野外收集各种杂石供奉他吧。

幸运神	
祭品	鱼：腐烂或料理后的鱼也可以供奉
加成属性	魅力、幸运
加成技能	回避、魔力限界、钓鱼、开锁
特殊能力	幸运的魔术 ：魔法的MP消耗随机变化
神仆	黑猫：属于使用魔法箭的射击型宠物，可以使用特技让大量敌人陷入异常状态，而且打怪掉落的装备会被附加上随机的额外属性。
宝物	★幸运神的秘宝：消耗品，获得装备更容易得到良性的额外属性
装备	★幸运小刀 重0.4s的短剑，攻击力为（4d6+18）（13）并能增加角色18点闪避值和13点防御力，该武器有10%贯通几率，具有防盗和可以让角色看到透明人物的能力，此外它有极高的概率发动耐力吸收的技能，并能加强角色钓鱼技能的效果。

首先你需要拥有钓鱼的技能，然后，你就可以在祭坛附近建立仓库，并在其中改造出水池钓鱼供奉神祇了。

治愈神	
祭品	矿石
加成属性	意志
加成技能	自然回复、冥想、解剖学、烹饪、魔道具、魔力限界
特殊能力	治愈神的祈祷：消耗30点体力值进行生命值的回复
神仆	守护者：队伍里的主角或者其他宠物死亡时会使用复活魔法，发动后要主角睡眠后才能再次使用。
宝物	★治愈神的秘宝：消耗品，让获得疯狂度的角色得以恢复 ★治愈之雨的宝玉：可以施放魔法治愈之雨效果，让周围所有同伴的生命值得以回复，冷却8小时
装备	★圣枪 重4.4s的细枪，攻击力为（7d5+11）（12）并能增加角色4点闪避值，该武器有30%贯通几率，有极高的概率触发治愈之雨的施放，此外它能提高角色的地狱和暗黑耐性，并能增加角色的意志属性。

供奉她的方式和大地神相同。

这里也教大家在自己家里安置祭坛的方式，首先要说明的是，祭坛是非常沉重的物品。如果你天生力量不足，根本没有办法搬回家。当然，如果你的力量够高，或者举重等级够厉害，又或者你身边的“飞行卷轴”（可以减轻物品的重量）够多，推荐去主线任务涉及到的火塔或死者墓地去搬一个，要不然，请确定角色拥有偷窃技能，然后请阅读一个受诅咒的归还或脱出卷轴，再到监狱里偷马桶带回家，然后在你喜欢的位置努力喝马桶水，一直到出许愿后许愿祭坛（顺便一提，妹之馆里也有马桶）。



归还卷轴可是非常方便的道具

出门必带物品

最后再说一下在伊洛纳里出门冒险的必带道具吧，瞬间传送之杖、归还卷轴、脱出卷轴（离开迷宫）是之前所提到过的，此外还有以下物品一定要随身携带以防不测。

口粮：比如不易坏的阿比果实、军粮或饱腹草，你不想在冒险途中被饿死吧

撬锁工具：没有的话，看到宝箱你就傻眼了

防火毯：避免卷轴和身上不耐火的装备被怪物的火焰摧毁

毒药：主要防止自己被寄生

被褥或睡袋：走到哪里睡到哪里

治愈之杖或恢复类药水


这就是为啥让各位带防火毯的缘故，往火上一站，不耐火的装备就完了

当然有条件的话，你还可以背上任务赠送的小冰箱、随身避难所、口琴以及各类宝玉等道具，前提是只要你背得动。





盗贼之殃 龙腾世界2 DLCR人物全面解析

一个被放逐的王子



《流亡王子》介绍了贵族弓箭手塞巴斯坦维尔(Sebastian Vael)，玩家将与他一道替他惨遭谋杀的家人复仇。还是男孩时便献身神职的Sebastian，其家人遭到残忍谋杀，留下他这个唯一的继承人，被迫卷入王侯政治的歹毒巢穴。与Sebastian组成队伍，获取他的无比忠心及神准弓艺，玩家可以选择替Sebastian遭谋杀的家人复仇并取回他应得的头衔，或是将他的复仇圣业移转至你在科克瓦(Kirkwall)的敌人身上。除了精彩万分的故事剧情，玩家还能在Sebastian的协助下，完成绝大部分《龙腾世纪2》的冒险。

Sebastian Vael

关于Sebastian Vael，对Hawke和他的伙伴来说这是一个特殊人物，有着滑稽的头型和戏剧性的背景剧情。“小时就向神职起誓过，皇家射手Sebastian Vael的一家人惨遭杀害，他作为仅有的后人，为了捍卫尊严，只身杀回了勾心斗角的皇宫。为了Sebastian家族以及自身的名誉，或者是顺便惩击你在Kirkwall的敌人。他是一名被放逐的人类贵族王子(王室唯一的后嗣)，在家族惨遭谋害后，他的行动就是为了复仇，一雪前仇夺回他的王室称号，朝向Kirkwall展开这神圣的复仇。武器是弓。

这位角色竟然是DLC的一部分，实在太搞笑了，一个在后期剧情有如此戏份的角色，竟然是个dlc人物？拆出来卖，也别选那么明显的角色啊。这点无法不去吐槽。不过就这位角色的形象来说，还是让自己有挺不错的印象的。不是说他是整个游戏里看起来是最帅的那位，而想说的是，这位角色身上，时常能感受到一股顶天立地的“正气”感吧，不愧是王子，也无法想象到，他曾经有过糜烂的过去。

这位角色的设定是很有意思的，双亲让一个败家子去当brother，然后经过宗教的洗礼后，忽然变成一个比任何人都忠诚的信徒，甚至可以因此无视自己那想去恢复王位的想法，挺有意思的。他给我最深刻的印象是因为，他是我1周目全伙伴好感MAX的情况下，唯一一个会“看清”主角选择了一个无法被道义接受的伙伴与立场之后，愤而离去的伙伴。



技能、加点全解析

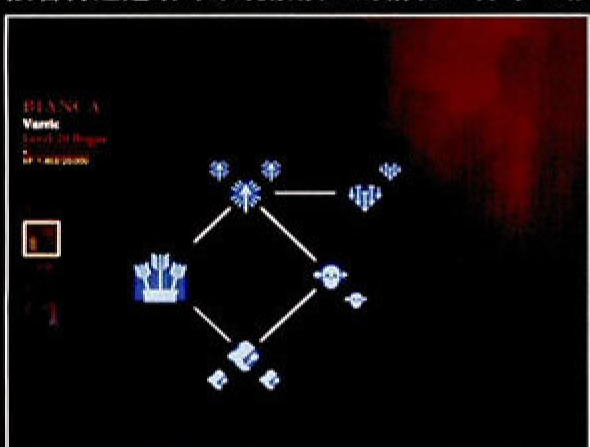
以攻击速度并且招招致命取胜的Sebastian，在游戏的各个表现上都称得上是新形态的远程系战士，不过与战士最大的不同之处，在于他是以过人的敏捷来取代血量，并加上灵巧的双手使用弓箭快速击杀敌人，而演变成队伍中数一数二的「清道夫」。在这样一个美式RPG游戏中，Sebastian属于慢热型的角色，甚至比法师还更难练一些，因为Sebastian不只能单单依靠技能去补足攻击力的不足，也得同时拥有强而有力的武器来辅助才行。此外，Sebastian的血量天生就比战士少，若把Sebastian定位为控场角色，在游戏的过程中很容易就会被打趴了。

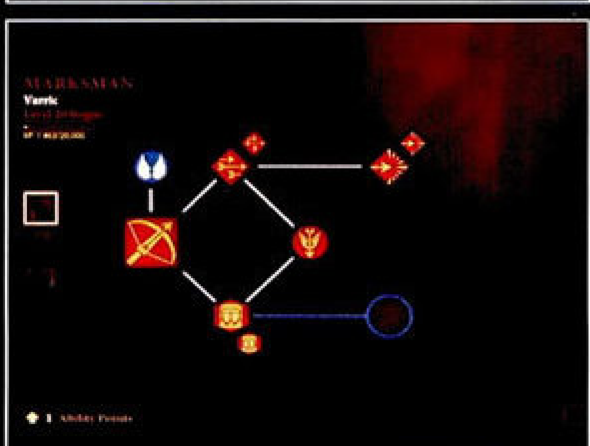


■ 双刀流不属于Sebastian

Sebastian的素质能力点数部份，太狼建议是以Cunning为主、Dexterity为辅，主要是因为Cunning除了掌控爆击所造成的敌人伤害加成与开锁外，同时也会影响角色闪躲敌人攻击的要素之一，毕竟防御太低，也等同被敌人爆击一般。

Sebastian十级之内，可将点数平均分配给Cunning与Dexterity，直到Sebastian十一级之后Cunning配二点Constitution配一点，接着再透过战斗来观察损血的情况，若每一场

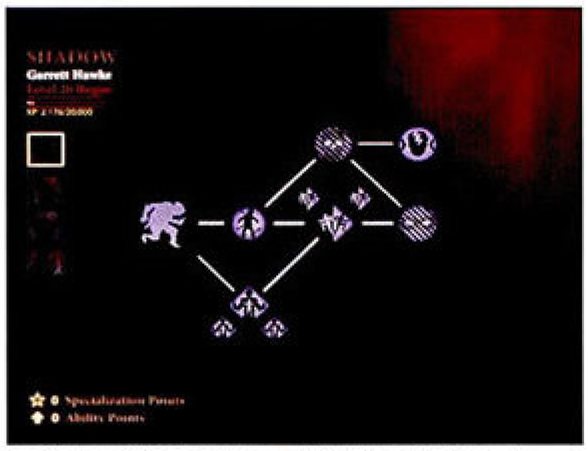




■ 这两个是弓箭手必加

战斗都会被敌人打掉三分之一血量的话，这就表示Cunning点得不够多，玩家可将原配给Constitution的点数统统拿去点Cunning。特别要提醒玩家的是，Dexterity的点数上限最好别超过九十五点，爆击率超过百分之百后再点Dexterity就毫无意义了。因为Sebastian本身攻击速度很快，将爆击率提升到百分之九十左右，就能明显感受到爆击的快感。

比起法师的AOE和精神+冰伤控场，Sebastian的控场感觉更给力。减速弓、爆炸弓、直线穿越弓+击倒、漫天箭雨附带全队隐身效果、加速光环、战鼓，加上后期200的dps，Sebastian感觉有点逆天了。尤其到后期Sebastian升级盗贼技能点（蓝色）全部升满，隐身、后空翻躲避、转移仇恨、全队加光环，背刺伤害加深、远程战场之外射击伤害加深、隐身状态下攻击伤害加深，使得Sebastian成为高dex的绝对当之无愧的dps，也比较难死。



■ 隐蔽可以用来保命也能提供可靠的暴击



以上升到那种程度，差不多也有40级了吧，这时候Sebastian才算真正成型，这样的阵容就算开nightmare自伤，只要大家不乱放技能，基本上就是无敌了，可以尽情享受屠杀的乐趣了。DA2这游戏算不错的，讲的是一个人10年的经历，支线挺丰满，战斗其实比其他的都有提升，但也要一个会玩这种战略游戏的人才可以体会到，瞎按的A过去，技能乱放华丽的1B后，然后被屠尽，很多人说这游戏变成割草了，其实只能说这类玩家属于初级玩家，游戏系统的精髓体会不到。

最后这游戏的DLC竟然有洗点道具，还有宠物狗，有洗点就说明这游戏可以尽情调试了，大家可以根据自己的喜好组建，好好享受吧，反正可以推倒重来，只是提醒下，团队成长也有前中后期，最好在不同时期调试一个不同的成长方式，是玩起来最爽的，当然也要求大家熟悉才能及时做出调整，然而在成长过程中的苦涩也是一种体验，这就是RPG迷人之处。









名字：S.C.V
学名：太空工程车
俗称：农民
成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）
本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱
排名：3V3白银组36名

S.C.V战队两年义务教育
3V3地图全方位教学（六）


SHY

江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。


CofeTime

敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。


Vanessa

我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

SHY | CofeTime | Vanessa 服务器：台湾
3v3白银
6 胜 67 积分 席伦蒂丝 地慧星 小组 人类 偏爱种族

搞笑战报 一波三折

讲师：咖啡

杰哥演绎飞不了金矿飞岛矿


虫族"妈妈"从杰哥岛上基地下方飘过

这次星际2更新最新版本，赛季全部重置。第二赛季刚开始我们人族就进入了33的队伍。这次可谓是一波三折，刚上来下载地图就等了半天，下载好了么就被人草割三盘。坚强的我们准备在下午上班前最后来一盘反击战，当时杰哥准备使用的是全宇宙最犀利的战术——飞岛矿。杰哥基地采用人族最先进飞行技术再加上无视地形的特点，1分钟后顺利抵达岛矿。我们想对方虫族人口肯定往杰哥这里飞，没想到虫族妈妈竟然侧身一飞往sky这里飞去。sky接着悲剧了，兵营出兵点不对，机枪兵被卡在了基地的外围！而且是兵营的外围哦。虫族不远万里来到的狗狗们看此情形异口同声说：竟然不把我们放在眼里，兄弟们上！接着就听到sky农民惨烈的爆炸声。对于虫族来说人族这么大的空当不就是给了小狗最大的发挥空间么。另外那个虫族也把此情景尽收眼底（仿佛都能看到虫虫的口水都流了下来），于是他也派了6条狗从sky的下方突袭上来。不过呢，由于对方虫族初期控制前线的狗，导致黄色虫族基地农民长期只有6个……

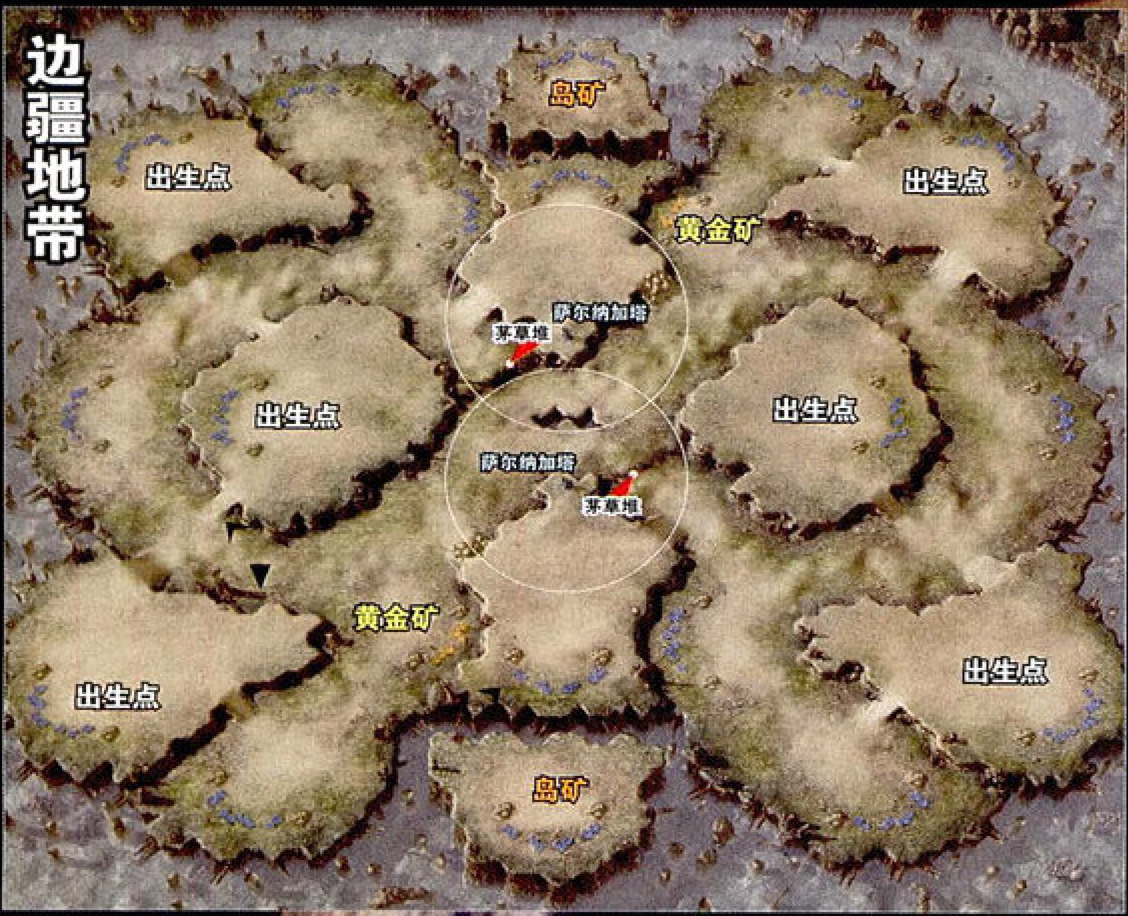

人族经典围城式防御体系

Sky当然是被骚扰的非常惨，但是人族的地堡是防止一切发生的万恶之源。2家虫族空有一堆小狗就是冲不上马其诺防线。4分钟后地堡中机枪兵完成14 kill，虫族终止了对sky的攻击，开始开矿打运营的战术。这时视线转到杰哥身上。"杰哥你在干啥我已经顶了这么长时间了，你怎么还没出大河战舰啊！"sky大声地喊着。杰哥当然有自己的想法。他并不理会sky，准备先出女妖再出维京转火车最后憋出大河。哈哈！话音刚落，一个虫族人口静静地出现在杰哥岛矿基地的左下边……悲剧开始接二连三的出现了。


人族空投的机枪兵被一部大河战舰轻松搞定

黄色的人族毫不犹豫投过来机枪兵和火车。杰哥的女妖还在飞机场中酝酿呢，怎么办怎么办，我还在踌躇中，黄色人族的兵竟然停在杰哥岛的边缘一动也不动，这是神马情况！杰哥果断用刚造出来的女妖加机枪兵一个一个点杀了来犯的部队，轻松搞定！

憋着憋着杰哥不负众望地出了大河，其实这一切除了杰哥以外所有人都知道他在造大河。杰哥还以为这大河可以以一抵百了呢。后来大河就风光了一小段时间接着被虫族空军全部淹没。这时我想完了，连杰哥的大招都没有用了，我们又要输了。不对，我建造的神马兵都到哪去了，地图下方出现了一大坨红色，哦对，这是我积攒下来的兵放在sky那边忘了控制了，然后话不多说立马一路北上浩浩荡荡往虫族主基地A过去。这个人族万金油组合厉害阿，路过之处寸草不生，对面虫族也是不敢造次果断按下POWER键（虫族掉线）。人族也抵抗了一会就gg了。周围就听见"咖啡威武"的口号，此时我们以一胜结束了中午午休的那段时光。



实战演练 防守、进攻、高科技骚扰、一波流，一个都不能少

讲师：SKY

攀升高科技不如万金油组合来的实用

地图出现在边疆地带。占据这张地图中间的萨尔纳加塔非常重要，控制塔意味着控制着金矿。金矿点易攻难守，一般在后期形成兵力对峙的情况开出最合适。此图有2个岛，对于人族分矿可速开在岛上，非常有优势。利用基地携



带的农民还有矿镙，瞬间就可以达到满负荷的采集。但是这张地图也有对人族不利的地方，那就是路口：有2个路口而不是平时的1路口2矿区的局面。人族只有靠像星际1的时候那样，把建筑围在基地的周围防守来犯的部队。

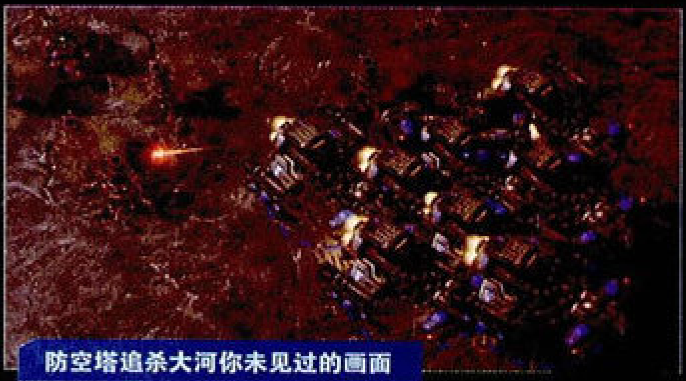
战斗打响，对方2虫1人，虫的初期优势很明显。虫族快出小狗进行第一波快攻，虽然面对严密的建筑布局虫族无功而返，但是初期两家虫族的小狗使得sky压力非常大。局势对我们非常不利。杰哥的高科技兵种还没有成型，我们也不知道人族建造什么兵种。这时咖啡的兵爆出很多，他选择回救sky，帮助sky勉强挡住2虫最强势的一波小狗加毒爆。



咖啡没有进攻最后证明选择回救是正确的选择

咖啡利用人族飘岛矿的优势，瞬间和对方拉开了水晶以及人口。而杰哥一开场就把基地飘向岛矿建造大河战舰，诱导对方出大量空军和防空塔，从而压缩了对方投入到主战兵力上的钱。咖啡决定一路朝虫族基地进发，虫族这时候只有小狗（初期虫族没有打下sky损失了许多毒爆），黄色人族建造了少量的女妖和坦克勉强帮助虫族挡下这一波。

这时候该杰哥登场。杰哥已成型的大河战舰立刻往虫族主基地飞去，大河战舰具有压倒性的优势，还能依靠农民的修理维持生命。此时此刻的关键是选择攻击对面什么目标比较好？（后面会为大家讲述）这时咖啡侧翼空投了很多机枪兵配合着杰哥的大河战舰攻打虫族分矿处。虫族使用地面部队想要把咖啡的空投部队一网打尽。但咖啡的站位很好，躲在矿中形成三角形架势。当虫族的毒爆压来后，咖啡的兵还能登上运输船。面对杰哥的大河战舰虫族正面没有一点办法。但是钱多的虫族铁下心在基地最内侧造了N多的防空塔，此时咖啡的兵力已经耗尽，而虫族的防空塔倾巢出动——正追杀着大河舰。这是多么壮观的场



防空塔追杀大河你未见过的画面

面！其实这时候看到防空塔可以尝试攻击而不是选择逃离因为防空塔在下地的时候需要很长的埋地时间，虫族防空塔只能在虫毯上行进移动（离开菌毯，那叫挪动）。大河舰则迅速离开虫毯，攻击正在建造高科技的人族建筑。这时大河舰的攻击选择非常重要，就像我刚开始提出的问题一样，首先目标是高科技建筑，这可以使对方高科技兵种出不来，从而继续保证我们大河战舰的威慑力；其次可以是分矿，断了对方经济命脉使后期没有兵补上；最后可以是攻打出兵建筑，没有兵什么都没有。这三点只要控制其中一点就足够给对方造成毁灭性的打击。无奈虫族经济太好（虫族早期就开出金矿积累大量金钱）瞬间爆出大量腐蚀者干掉了杰哥憋了半天的大河战舰。幸好被杰哥拆家的黄色人族元气大伤。这时形势已经对我们非常有利了。

虫族准备殊死抵抗。想利用腐蚀者变身成“天蟹”（虫族空对地的兵种）翻盘，但是由于杰哥在大河战舰全灭的情况下一心一意的建造维京，使得后面的戏剧性局面不断。咖啡的机枪兵和掠夺者一直被“天蟹”牵制，而这家虫族却一直想要灭掉杰哥的主矿。“天蟹”还没打几下杰哥基地，就看到大量的维京扑来。后期sky的兵越积越多，再加上咖啡的大量掠夺者，虫族终于崩溃在sky的维京威武之下。另一家虫族无心作战跟着退出了游戏。黄色人族最后打了打酱油也退出了游戏。



黄色人族最后一搏



TvZ的暴力美学
7兵营rush

前言

在星际2玩家中，曾经流行着这样一句话：学好了运营，剩下的就只要A过去了。所谓运营，就是讲求如何在以最少的兵力防守的同时，将资源配置最优化来攀升科技或是扩张经济。然而学习运营就像是修炼内功一样，没有长期、艰苦的练习是难以到达高境界的。因此，我们在慢慢提高自己的“内功”的同时，不妨也练个几招独孤九剑来换换心情吧！

今天为大家介绍的“剑式”，人族7兵营rush，是德国知名选手LiquidTLO（T）在瑞典比赛Dreamhack上对战北美虫王EGIdrA（Z）时使用的强力招数。下面就让我们来看一看这套战术的开局流程。

开局极限运营

10人口时放下补给站（BS），建造完成SCV不要走开，等有150水晶了紧接着放下第一座兵营（BB），同时基地不断生产SCV。在第一座兵营完成时，大约可以存够350水晶，此时放下第二个补给站，同时将基地升级为轨道控制基地，兵营里则开始不停生产机枪兵。

在这场比赛中，虫族选择的是稳妥的14D血池气矿的开局，那么即便是先血池的开局，是否能够抵挡得住之后人族的进攻呢？让我们接着往下看。

细心的读者可能已经发现，前期人族并没有派出任何SCV进行侦查。原因是这套打法对经济的要求很高，而且实际上并不在乎虫族使用的是怎样的开局。所以我们可以在第一个机枪兵训练完成后，再派他出去进行侦查，以便略微了解一下对手的动向。

第一个兵营始终保持机枪兵的训练，基地里的SCV也不要停，这时候我们的水晶会非常多。等到水晶攒够了600，一口气在基地中先建造4个兵营；随后再继续补充2个兵营，使兵营的数量一下子增加到7座。当SCV的数量补充到16的时候，就可以停止生产了，当然矿骡还是要不停地投放的。



既然打算放大招，一开始要堵好口



欣欣向荣的建设场面



枪兵站好岗，不让王虫侦察到7兵营

早期压制 带起节奏

在第一批机枪兵训练完成后，就可以开始第一波的压制了。这时候，我们要做的很简单：基地中记得补充补给站，千万不要卡人口；给基地编队，时不时看看是否能够看投放矿骡了；以及操作机枪兵，让他们不断进攻！

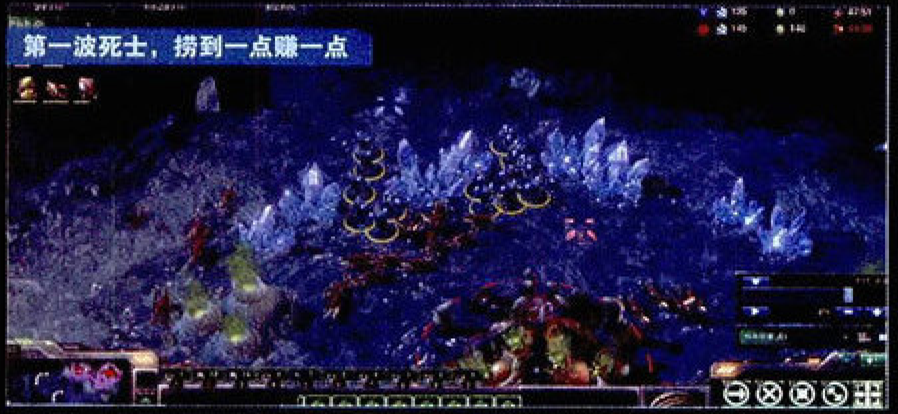
进攻的时候，枪兵的阵型是十分重要的。由于此时虫族的狗速已经提升，如果被包夹的话机枪兵损失会比较惨重，所以我们应该尽量贴着地形的边缘走。而如果看到对手的王虫，我们就可以开心地笑了，因为此时的虫族必定也是在全力补充小狗，而如果我们击杀了一个王虫的话，虫族的人口肯定会被打红，在一段时间内兵力就会有相当的劣势。

在这场比赛中，虫族的分矿已经建造完成很久了，这是十分常见的开局情况，即先血池、再分矿的开局策略。这种开局虽然前期兵力会比15D裸双要来的强盛一些，但是面对凶残的7兵营机枪兵，兵力依然会难以为继。我们要做的，首先是找到一个比较好的位置与对手换兵——比如倚靠着分矿的水晶矿作战，利用天然的地形，我们可以消耗掉虫族更多的小狗。在对手全力补充小狗的情况下，第一波压制的机枪


一下子出来那么多枪兵，狗狗们吓了一跳

兵难免会在后续的狗群口中全部牺牲。但是我们的压制，其实才刚刚开始。

这波进攻可以迫使虫族生产大量的小狗。双开的虫族此时往往会更多地补充一些工蜂，以弥补之前爆出太多小狗的经济损失，这也正是我们的进攻时机。


第一波死士，捞到一点赚一点

一波接着一波的推进


人族的矿骡可以采集更多的水晶

将7座兵营的集结点点在前线，同时操作机枪兵前压。在这场比赛中，人族其实是犯了错误的——在对手出了毒爆之后，依旧贴着地形边缘行军。这是相当危险的阵型，只要虫族的小狗在后方包夹，而正面若干毒爆爬来，我们的枪兵就一点走位的余地也没有了。所以第二波压制的时候，尤其是在对手出了毒爆的情况下，请大家一定记得要在开阔地带交战！

然而这里虫族也犯了一个重大的错误，他并没有让小狗和毒爆一起上前，而是让6只毒爆先上。这使得这6只毒爆仅仅炸伤了4个机枪兵，而虫族此时完全无力对抗数量比小狗还要多的机枪兵。


由于毒爆有菌毯提速，狗没有菌毯，虫族没算准包夹时机


散开还是聚拢，这是一个问题

此时虫族一息尚存，我们就不能放松警惕。首先把虫族的分矿端掉，然后立刻打上高地。后续的机枪兵也源源不断地操作他们在前线集结。踏上菌毯之后，除非我们能够拥有像超强力AI那样的华丽甩枪操作，不然还是请大家记得将机枪兵的阵型散开，不然一次成功的小狗毒爆包夹就有可能将我们的部队悉数剿灭，从而功亏一篑。

阵型散开的效果很不错，我们看到，最后人族的机枪兵还剩余了5个，而虫族的军队则全部被剿灭。此时，纵然是运营功底极其深厚的北美虫王，也无力再进行有效的反击了。面对源源不断的人族后续部队，虫王打出了GG。


面对源源不断的枪兵，只有GG

贤者战术评论

这套人族7兵营rush思路明确，简单易行，而又威力强大。虽然毒爆虫是克制机枪兵的利器，但只要我们适当调整阵型，也能将损失尽可能减到最少，不断积累优势，从而获得胜利。当然，任何一套战术都有其自身的弱点。但是面对如今已经几乎成为定式的虫族15D裸双、14D血池停气开矿的打法，我们又有什么理由不使用这一式“剑招”，来将对手的运营“内功”悉数斩断呢？

名词解释：Dreamhack Invitational



DreamHack是一次线下玩家聚会——来自各地的玩家在一个局域网中体验全新游戏的试玩、游戏竞技以及更多内容。DreamHack每年会在瑞典J?nk?ping的Elmia展会中心举办两次，也会在瑞典Skellefte?的Expolaris议会中心举办两次。DreamHack线下玩家聚会享有吉尼斯世界纪录中“世界上最大的线下玩家聚会会与电脑节”的美誉。



Dota 罗生门
DMT 大师赛 Tyloo 战队对Ehome战队

四月份举行的DMT比赛可谓是关注度颇高，基本上盖过了同样是重量级的DOTA-WCG外卡赛的风头。DMT比赛的热点之一是出现了所谓的养人事件；然后“养人”问题还越闹越大，演变成了“打人”问题。恍惚间电子竞技有点传统体育竞技的热血味道了。

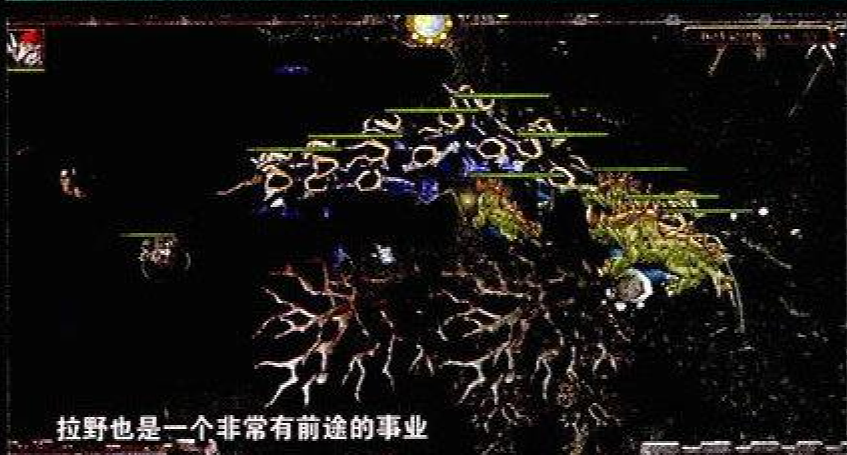
撇开这些场外话不说，DMT比赛本身也算精彩。国内主流战队的各种大牌秀轮番上演。期间出现了许多只神装水人、神装幽鬼、神装蚂蚁。这几只后期如此热门，以至于几乎每场比赛都有他们的身影。而且，即使出场英雄的相似度如此之高，比赛你看着还是不会觉得腻味。下文就是一个例子。

玩DOTA的时候，总会有意想不到的事情发生，上一秒你可能还在大杀特杀，下一秒你就有可能被终结。这就是DOTA这个游戏的魅力所在。在四月份的DMT比赛中，Tyloo战队和Ehome战队相遇在胜者组决赛。Ehome的8老板使用水人带队推进。水人已经是假腿支配分身斧冰眼在手，还带着重生盾。结果Ehome却被打了个0换5的大团灭。如果你觉得这结局有点出人意料，可以从下面各个英雄的自述来看看究竟发生了什么事情（本文纯属虚构，如有雷同纯属巧合）。



这样的装备居然灭了

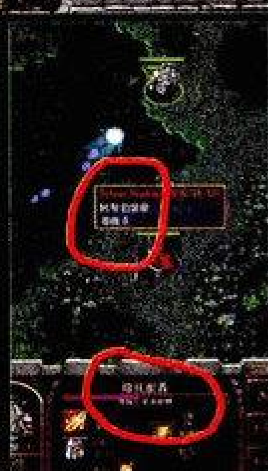
发条地精的说辞



拉野也是一个非常有前途的事业

看到对面选了蚂蚁，我就被选出来针对他。我的齿轮可以一定程度上限制炅霸的缩地技能。

一开始，我走的是天灾劣势路。对线的就是蚂蚁。我想反正线上肯定被压到半残，不如干脆去拉几波远古野。于是我就这么做了，前期自己低调在塔后，完全放任对面蚂蚁自由补刀。



虽然十分小心，但我还是死了一次，当时对面的蚂蚁已经6级，他配合3级的复仇之魂和4级的魅惑女妖在塔下强杀了我。我死的时候才1级。身上只有双鞋子，还是我靠着远程导弹补刀打出的。

这样的日子是比较拮据，但是我一点都不后悔。我既然走了劣势路，就有做烈士的准备。蚂蚁的线上能力太强了，游戏中也只有我能用远程飞弹磨损他的血。

全场比赛我的表现还算合格。最后的决战我没什么好多说的。我被对面黑黄跳刀的蝙蝠骑士开大招兜住，就觉得屏幕卡了一下，然后就挂了。作为肉盾，我吸收了伤害，所以责任不在我。

潮汐猎人说



2塔下的悲剧



鞠躬尽瘁的潮汐送了塔

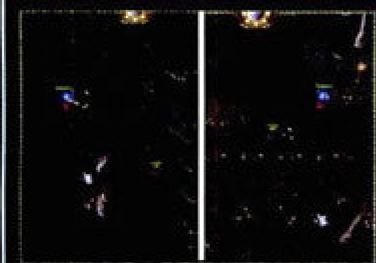
游戏前期，我也过得很惨淡。楼上那位发条第一次挂的时候，我也才只有1级。等我升到2级，对面的风行者和蚂蚁都已经8级了。楼上的发条说他被人在塔下强行做掉——其实，我比他还惨。我满血站在2塔下，居然被两个人和一只野熊越过1塔冲过来拍死。这不欺负老实人么。

不过也没什么好抱怨的。我打的是辅助位置，也就是俗称的酱油英雄。人生定位不同。其实我挺羡慕对面的小鹿的，同样是酱

油英雄，同样是前期让线让经验。小鹿就可以钻进野区打野，不至于像我这样完全挂机，无事可做。

对于最后的决战，我想说我已经尽了本分。最后至少我把大招放出来了，大招范围涵盖了对面四个英雄吧，我想。

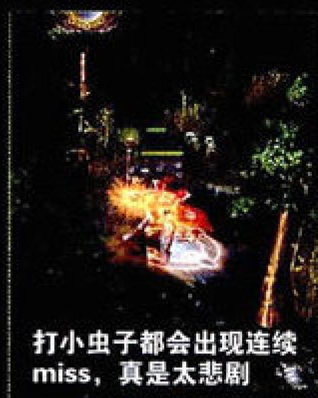
秀逗魔导师说


包眼自始至终都很到位

楼上的潮汐大哥说的是实话。我是亲眼看着他在2塔下被人做掉的。当时我就在附近，可惜来迟一步，让风行者和小鹿全身而退了。两分钟后，在几乎同样的位置，我也不小心着了他们道儿。后来我彻底不在线上露头，就钻在树林里刷刷野怪，并且在22分钟的时候补出了大魔杖。潮汐大哥说的对，我们就是辅助，要找准自己的定位。

我想我的定位大概是配合潮汐的大招，增加我方的限制技能。另外，我的大招和我们恶魔巫师的大招也可以配合。两个瞬间高爆发技能如果扔得果断，可以秒掉对面的后期英雄。

我想我们都是克制对面蚂蚁的英雄。如果恶魔巫师能跳刀先手，潮汐补上大控，我接着后手晕，形成连招——即使是辉耀龙心的蚂蚁也要交代。况且我们还有水人这一个后期。水人可以复制一个蚂蚁出来，一样有辉耀的效果。我想我们有机会的。


打小虫子都会出现连续miss，真是太悲剧

最后决战之前，我的辅助也做得很到位：地上早早就有真眼——也是针对蚂蚁。战斗打响之后，我忙着驱赶身上讨厌的虫子。对于前线发生的事情……以及后来我自己怎么就挂了……不是很清楚。

恶魔巫师表示

一开始，我走的是中路，和对面的风行者拼补刀。风行者的出手和弹道稍微好一点，但是我也没落下风。

全场比赛我积极游走，和潮汐、火女一起抓了对面不少人头。然后我认真打钱，做出了跳刀和风杖。可是呢，我不得不承认，我这个英雄身子骨太脆，经常是折腾没几下自己就残血了。

对于那关键一战，我思路非常清楚。两边照面之后我二话不说直接扎起了对面的蚂蚁，接着马上摁给他一个大招。然后我选择变羊对面的蝙蝠骑士（蝙蝠骑士是一个控制，我控制住他，就能保证我们后期DPS的输出）。我觉得最后一战我们还是很有机会的。


推进时站位非常好，有层次


果断的大招攻击

变体精灵叹了一口气，幽幽地说

前期我专心打钱。25分钟左右我就已经夜叉冰眼了。然后我抓住机会打掉了肉山，顺势再吃掉了旁边的那一大群远古野。这里要感谢下发条地精，是他在一开始聚集了这么多野怪，帮助我发展了经济。

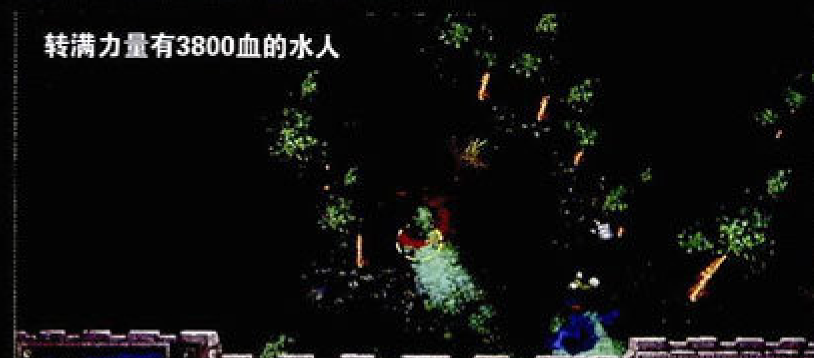
在稍作调整后，我补出了分身斧和支配头盔。趁着身上还有复活盾，我和同伴们发起了一次进攻，也就是关键的那一次决战。当时我们站位优秀，控制都有留着技能，我的装备初步成型，身上还有复活盾。我觉得我们是有优势的。

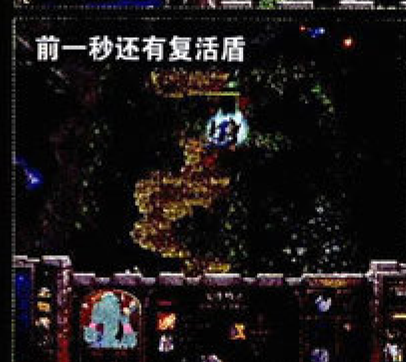
我第一时间复制了对面的蚂蚁，顺便调整了一下自己的位置。然后我看见发条地精被蝙蝠兜着走，潮汐走到位，放了一个大招，不过还是没能救下发条。我点了几下对面的小鹿，她有神圣不可侵犯，不好打。我又转头打蚂蚁。蚂蚁半血之后我们的恶魔巫师补了一个死亡一指，蚂蚁红血。我马上接着一个波浪形态冲上去终结了他。

这时，我发现身边出现了另外一只蚂蚁，真奇怪。我向四周一看，队友们要么残血，要么上天。我看大事不妙，就开始逃跑。我利用波浪穿越地形拉开距离；我开启分身斧卡路；我用变体攻击推开对手。

我是逃生能力超强的水人，对手3个人，追着跑了半个地图，才包抄到我的后路。他们花了那么久，那么久才追到我，以至于我身上的复活盾被肉山回收了，他们才刚刚追上我——然后我就挂了，他们为什么不能早点对我下手呢？

顺便说一句，从头到尾，我都没办法找到我复制的那个蚂蚁的幻象。可能是版子出什么问题了。


转满力量有3800血的水人


前一秒还有复活盾


下一秒就收回了

结束语


两只蚂蚁的真相

个人认为本场比赛的MVP无疑是小鹿。在最后一战中，水人的大招复制蚂蚁，那个幻象却被小鹿用魅惑技能反召唤。场面上成了Ehome水人开大招送对面一个强力英雄幻象的局面。也正是这个莫名其妙的蚂蚁幻象，骗得了潮汐的大招和恶魔巫师的大招，还损耗了水人自己的大量输出和恶魔巫师的控制。

小鹿在前期作为非核心英雄，混野也不会在等级上吃太多亏。对比Ehome等级太低的辅助英雄，Tyloo的辅助英雄在中期对抗中有相当优势。

不打GANK简直就是暴殄天物！
6.72大魔导师拉比克攻略



在DOTA6.71系列地图主宰了2011年世界各大DOTA赛事3个月之久后，DOTA6.72最新版地图终于在四月底火热来袭！从之前冰蛙透露出来的消息来看，大幅度的改动和新英雄的加入是DOTA6.72经历如此长时间制作的主要原因。本期小编就来为你解读下新英雄——大魔导师拉比克。

英雄简介



拉比克

初始攻击力：44-54　初始护甲：1
初始生命：511　初始魔法：351
攻击距离：600　移动速度：300
力量-19+1.5　敏捷-14+1.6
智力-27+2.4

44-54的初始攻击力配上600的攻击距离，前期的补刀不会太困难，由于未经测试，无法准确判断拉比克的攻击前摇以及施法前摇，通过实战不难看出，拉比克的攻击前摇比较中庸，不过施法前摇可以用变态来形容。

初始511的生命值还算不错，只不过初始护甲只有1，显得有些低了，注定是个脆皮。

19的初始力量以及1.5的力量成长在智力英雄中只能算是中等偏下的水平；14的初始敏捷以及1.6的敏捷成长也无法让拉比克走法系DPS路线；值得称赞的是27的初始智力，纵观104位英雄，初始智力最高的是29的黑暗贤者，接着便是28的双头龙，拥有27的初始智力的拉比克也算得上是佼佼者了，可惜2.4的智力成长也只能算是中等偏下。

拉比克技能分析

隔空取物

热键Z

施法距离：550/575/600/625　滞空时间：1.5秒/1.75秒/2秒/2.25秒
眩晕时间：1秒/1.25秒/1.5秒/1.75秒　冷却时间：18
魔法消耗：160

技能说明 大魔导师运用他的念力抓起一个敌人，使其滞空数秒，然后朝一个选定的方向猛投出去，该单位落地的强大冲力会眩晕周围325范围内敌人，但该单位本身不会再被眩晕。

技能分析 又是滞空又是眩晕，有没有一种小小的VT连击的感觉？靠此技能逃生、杀人都不在话下，逃生时，Z起地方英雄，然后往后Z下，1级1.5秒的滞空时间加上325范围，逃生不是问题；杀人时，则把英雄Z到己方这边，配合友军和小兵击杀之。很imba的技能，缩小版小小VT二连，只是没有伤害，纯限制技。



Z起龙骑后逃生

弱化电流

热键X

施法距离：800　持续时间：10　冷却时间：10
魔法消耗：90/95/100/105　造成75/150/225/300点伤害，削弱英雄单位14/20/26/32点攻击力，削弱非英雄单位7/10/13/16点攻击力

技能说明 大魔导师创造一道强大的秘法能量流，使其在敌方单位之间弹跳，造成伤害并削弱攻击力。每次弹跳伤害减少4%，对非英雄单位只有一半效果。

技能分析 1级75点的伤害配上10秒的CD，仅耗魔90点，而拉比克的初始魔法就有351，出门带上几根树枝和小净化药水后，前期利用该技能压制敌方单位毫无压力。而且经过小编3天的实战，还未发现该技能弹跳次数的上限（可能兵线上的小兵还不够多吧），在后期作为一个AOE伤害技，清兵效率也是相当不俗的。



经过多次电流的打击，蓝胖也只是盘中餐了



用于反杀的10秒CD的弱化电流



失效力场

大魔导师的秘法专精特长能保护周围的友方单位，使其免受弱小魔法的影响。 作用范围：900

热键N

增加5%/10%/15%/20%的魔法抗性

技能分析 在拥有了第一、第二个技能后，使得这个技能看上去有些鸡肋，不过在后期，配合上笛子以及新道具——纷争面纱，拉开双方的魔抗，杀人保命都可以提供些帮助。



大招

技能窃取

大魔导师钻研一个敌方英雄魔力的真髓与渊源，破解该英雄最后施展技能的秘密。大魔导师能保留这个技能，最多数分钟或直到他死亡。 施法距离：1000 冷却时间：20秒/18秒/16秒 魔法消耗：25

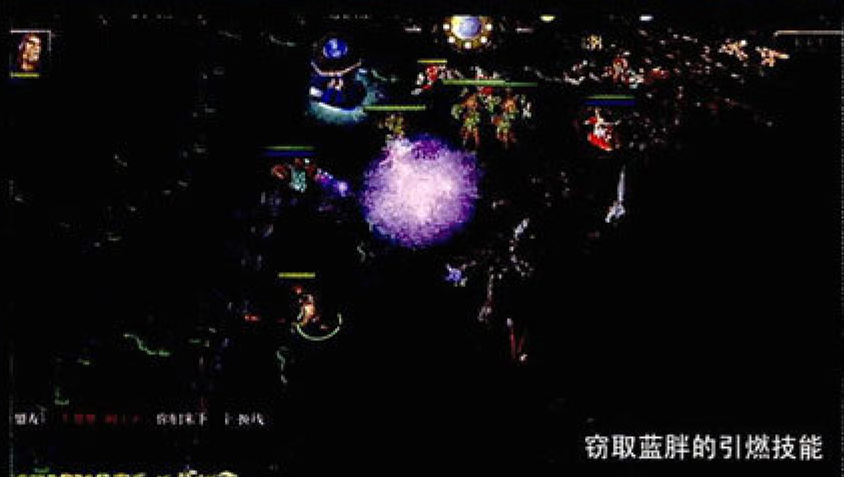
热键Q

最多保留3/4/5分钟

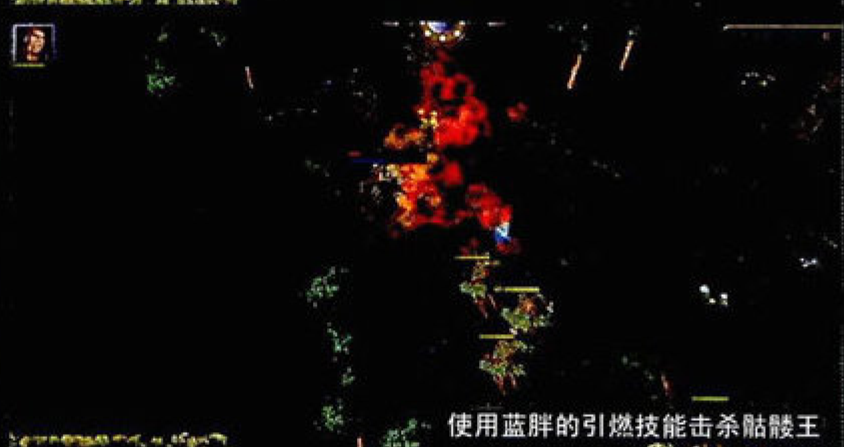
技能分析 1000的施法距离，满级16秒的CD时间，能够窃取大部分技能，如果窃取时机较准确，潮汐的毁灭、术士的地狱火等都能偷来，无疑在团战时能给团队带来更多帮助。不过只能窃取敌方英雄的技能。

经测试，该技能无法窃取被动技能，比如冰女的光环；无法窃取变身技能，比如炼金、熊猫的大招；无法窃取和拉比克自身技能快捷键重合的技能，比如召唤师的飓风，但可以偷得影魔的X炮，只不过无论影魔压的是Z、X还是C炮，偷来的都将是C炮。

PS：如果被偷取技能的英雄装备了A杖，那么拉比克窃取来的技能也会有A杖效果。是不是很imba？



窃取蓝胖的引燃技能



使用蓝胖的引燃技能击杀骷髅王

新版本的GANK利器



GANK相当犀利

经过小编3天的实战，拉比克最适合的位置就是劣势路压制敌方后期英雄，无论是6.71流行的311分路还是传统的212分路，利用弱化电流的低耗魔以及短CD，配合上净化药水、魔棒、圣殿、秘法鞋子、魔瓶，都可以把对面的英雄压地翻不了身，并且电流的减攻效果也会给敌方英雄的补刀带来更大的困难。可以说能和拉比克打消耗战的英雄相当少。

到了6级后，偷取敌方英雄的限制技，在路人战眼位贫乏的情况下，配合队友各路GANK、野区抓人都是易如反掌的。这英雄就是为了GANK而生的，不打GANK那简直就是暴殄天物！

拉比克 司徒配装攻略

出门装选择



吃树、大药膏都是给线上消耗战准备的，而净化药水和守护指环都是给压制敌方英雄准备的，前期利用补刀和弱化电流，做出圣殿指环问题不大，之后利用弱化电流进行不断压制，在对手缺乏限制技的情况下，拿人头也不是什么难事了。



如果你对自身的生存能力没信心的话，可以考虑2组吃树、2个大药、1个净化药水、3根树枝出门。这样的出门装能增加线上的存活能力，同时进行小规模压制，这样经济和等级上都会领先对手。

中期装备选择

在顺风情况下，可以考虑直奔血精、羊刀、林肯、西瓦等大件，尤其是血精，新版本的血精买出来就有5点能量，配合上梅肯、先锋盾之后，基本不用回家泡温泉了。



中期核心装



GANK可选装备

而在逆风情况下，梅肯、先锋盾、挑战都是必须的，增加自身的生存能力，利用站位才能在战场上更好地发挥imba的技能。只不过，一般选到这个英雄，要想打出逆风局，也是有很大的难度的。

另外，不管顺风还是逆风，GANK都是必须的，小范围内抓死1-2人，就是增加优势或者扳回劣势的最佳时机，影之灵龛、先祖韧鼓、推推杖、纷争面纱都是可以考虑的装备。

后期装备选择

在这个GANK时代，一场路人战已经很难被拖到40-60分钟了，后期神装秀也就意义不大了，不过非要弄点后期装备的话，血晶、羊刀、林肯、飞鞋、西瓦、紫怨、大根杖、冰眼、龙心都是可以考虑的出装选择。



后期神装秀

结语

每次冰蛙添加的新英雄一开始都是imba般的存在，船长、火凤凰、海民、矮人直升机、萨尔、暗影恶魔、冰魂等等等等，不出意外，这些英雄都可以很快超神，属于无解般的存在。而6.72的大魔导师拉比克也追随着以前版本的痕迹，想必冰蛙一定会在之后的版本里削弱他，这只是时间问题。

在这个GANK横行的时代，小编我异常怀念以前5后期的farm时代，神装秀这个词眼已经慢慢远离现在这个快节奏的DOTA时代了。

我们都爱物理学

——物理学游戏TOP5

其实Iphone游戏最为津津乐道的就是其物理引擎游戏，通过对于真实物理的模型以及附上触摸以及重力感应等操作，可谓让游戏有着别样的乐趣。在App Store里有数以百计的益智游戏，因此这一类别就有需要与其他益智游戏区分出来的必要。基于物理引擎的益智游戏是一种特殊思考模式的解谜形式，你必须使用各种物理法则来解决难题。现在就来推荐一些物理性的游戏，大家都可以动手当一个物理学家。

人偶炮台——Ragdoll cannon



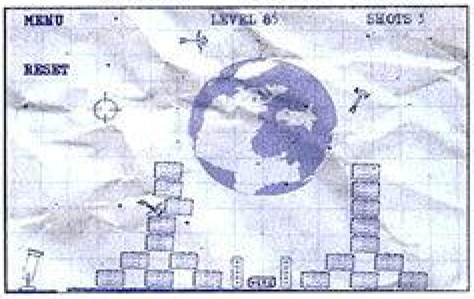
物理学指数：90

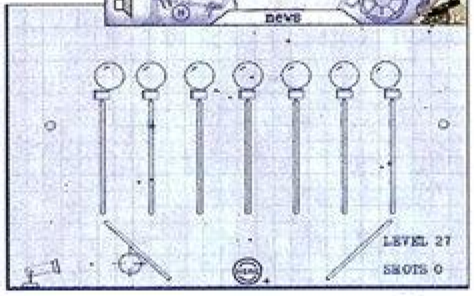
之前就流行于网路的物理游戏，90关解锁！精彩不容错过！人偶大炮是一款手绘风格的物理游戏。使用大炮发射人偶穿越重重障碍击中圆形目标来开启下一关。随着关卡难度的增加，你需要开动脑筋，利用一切可用的物体和物理定律，来想出更好的解决方案。

游戏功能：

- 可爱的手绘风格场景和小人
- 许多设计独特的关卡
- 令人振奋的屏幕连锁反应
- 简单的“一次点击”式操作





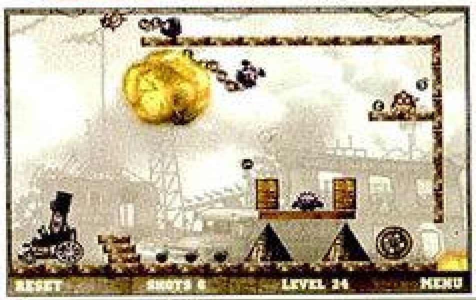


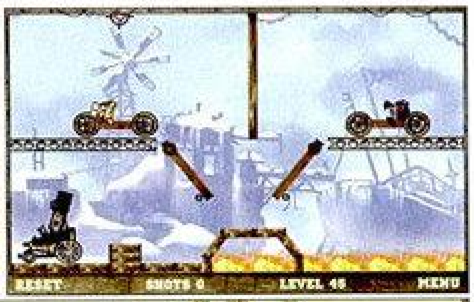
大炮炸表情娃娃——Roly-poly cannon



物理学指数：70

一款奇趣小游戏,话说墩子娃娃王国和平了没多久，就被一些邪恶的墩子娃娃占领，他们烧杀抢掠，并俘虏了一些善良的墩子娃娃，然后他们开始建造防御，于是善良的墩子娃娃（您）又抗起了大炮，打算打回老家，拯救那些苦难中的同胞。







暴力碰碰球——ViolentBall



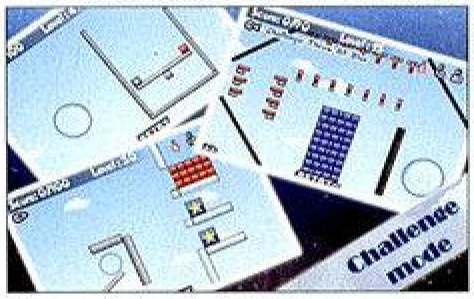
物理学指数：80

在游戏的世界里，都必须遵守物理定律。想要这些小块散落下来，就必须用球去撞击它们。很多新的元素（炸弹，冰，黑洞）将会出现在游戏里。这是一个考验你逻辑，技巧，耐心和智慧的一个游戏。

特点：

- -100个关卡
- -高分排行榜
- -挑战模式
- -技能指导
- -很多新元素（炸弹，冰，黑洞等）







螺帽螺丝——Doodle Screw

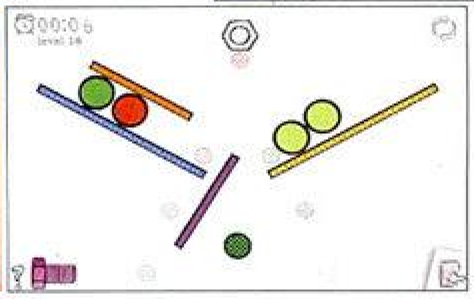


物理学指数：85

Doodle Screw 是一款涂鸦风格的物理益智游戏。玩家必须利用游戏中关卡的种种机关道具，让螺丝帽顺利找到螺丝。游戏有44个独特的关卡，30个成就。小心会上瘾哦！







轰炸莫基——iBlast Moki

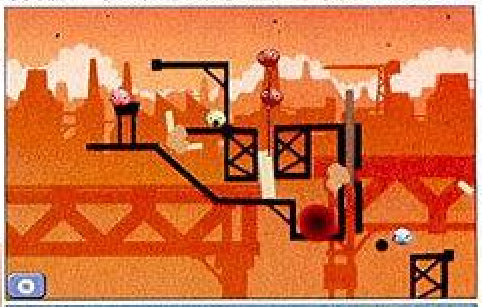


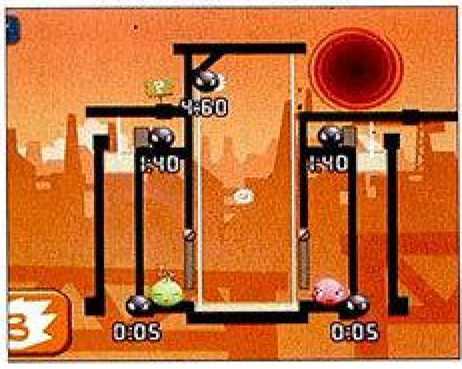
物理学指数：75

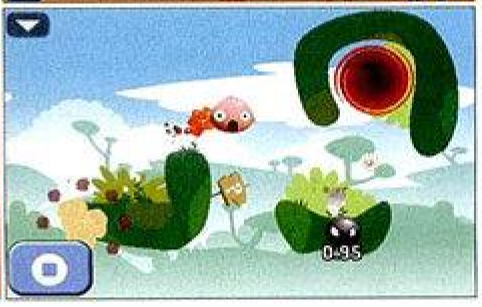
轰炸莫基是一款布图设计的最佳益智游戏。具有挑战性和无限的重播价值。莫基可以使用炸弹炸掉其他物品，快来帮助疯狂可爱的小莫基吧。

功能特点：

- 85个等级
- 完全不同的7个视觉效果
- 全功能的关卡编辑器







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

怀念的传说再次降临！——《RO仙境传说》



英文名：Ragnarok VIOLET
价格：350日元
游戏类型：ARPG
适合人群：仙境传说老玩家以及喜欢ARPG的玩家
系统要求：ISO 4.0以上
游戏容量：9.99

爽快的连续攻击！霸气的大剑劈斩！华丽的技能特效！



曾在2003年风靡中国的网络游戏，仙境传说RO!其丰富的职业设定以及讨人的游戏内容至今让那些RO Fans们津津乐道，自2002年仙境传说Online正式诞生到至今，已有9年时光！而现在手持Iphone的你就能立即体验曾经仙境传说原汁原味的魅力，曾经那些如痴如醉沉迷仙境的日子又回来了，还不马上加入吗？

在iphone上再次体验传说

如今新一作的Ragnarok VIOLET在iPhone上登场，继承了仙境传说的特点，还是那熟悉的画风，以及那即时战斗的爽快感。并且增加了新的宠物，新的游戏内容。当然除了基础的单机任务环节，本作也包含了网络部份的内容！

RO为“Ragnarok Online”的简写，Ragnarok源于北欧神话，译为“诸神黄昏”。是神族和巨人族间最后的战争，最后双方惨败，世界毁灭。世界之树燃烧，九重世界动荡，这是北欧神话新世界的开始。游戏年代定位于诸神黄昏后，故以A.W.（After War)纪年。而你作为骑士团的一名新人骑士的你将在在这片大陆上重新进行冒险和闯荡，并在各个城镇遇上各种各样的人，开始各种冒险。

可爱的波利又回来啦

游戏的各项设定还是相当忠于原作的，虽然你只能选择成为骑士团中的一员不过依然有着丰富的冒险等着你。相信你看到那些熟悉的城镇和怪物是就立即兴奋不已了吧。



和原作游戏一样，人物可以通过书信培养成各个方面



各种技能系统自然是不能少的，不知道随着游戏的深入会不会出现更强力的技能呢？

纸娃娃系统是必须的

当初仙境传说最为让大家谈论纷纷的就是其可爱无边以及丰富多彩的纸娃娃系统，这一次的仙境传说中当然还是会继承这个优良血统。游戏中你可以购买以及靠打怪获得独特的装备来给自己的任务增添各类有趣亮点，知道有这么多装扮可以替换，还不快点行动像是以前一样踌点去找怪物们搜刮可爱的饰品。



打到一顶崭新的波利帽子，相信大家一定怀念这样的造型吧





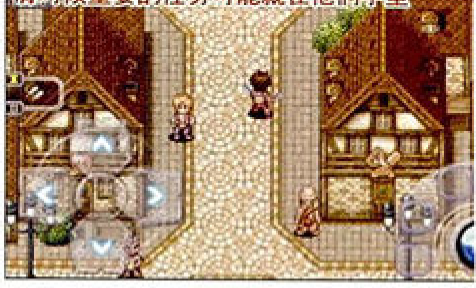
一开始游戏将会送你一个宠物伴随你的旅行，相信根据游戏进程还将会有其他宠物的加入

诸多的任务和探索等着你来揭晓

在本次游戏中设置了多样的任务等着你来完成，城镇的守卫会赋予你清扫怪物的任务、路上的士兵会寻求你的帮助、而小镇中各种各样的住民也有个许多的烦恼在等着你来解决，让你从另一种方式来重新回味仙境传说的世界。



城镇的守卫会赋予你一些清理怪物的任务，完成后可以取得奖励哦



城镇中的居民也要记得多去访问一下，有时候重要的任务可能就在他们手里

暗影时代
Shadow Era



游戏特点：奇幻卡牌

游戏介绍：Shadow Era是一款魔幻风格的免费式的集换卡片策略游戏，卡牌设计华丽，游戏规则严谨富有策略，但又简单易学，节奏很快，适合随时拿出来玩两局。

选择一位人类英雄开始你的征程，你会得到一套起始牌组，用它来和AI或者别的玩家对战以获得更多的卡牌。你的进度和卡牌会保存在服务器上，所以你可以在不同的设备上登录自己的帐号，甚至可直接在网页上玩。不过在每次游戏时你需要登录网络，并且输入一个现有邮箱的帐号密码。


多样化的卡牌数量，让你构思不同的战术


对战的界面效果相当华丽，绝对第一眼就吸引人


战前对于卡牌的组建是决胜的关键也是此类游戏的乐趣所在


个卡牌的图案相当精美，全部都值得细细揣摩



混沌与秩序
Order Chaos Online



游戏特点：掌中魔兽

游戏介绍：Gameloft最新iOS网游《Order & Chaos Online》（混沌与秩序）正式上架！游戏售价$6.99。通过游戏的玩法、风格、角色设置、等级上限及运营模式等，我们可以把它看成是手机版的魔兽世界。

游戏分为秩序和混沌两边对战，秩序有人类和精灵；混沌有兽人和亡灵，和《魔兽世界》极为相似，另外还包括基本的战士、法师、僧侣和游侠四种职业。不同的职业将会有不同超过1000种的技能天赋和装备可以学习使用。同时玩家还可以结交其他玩家、进行交易、互相挑战以及进行更多的其他互动交流。除此之外，加入公会、进行组队战斗，可以让玩家获得更加强有力的帮助。另外挖矿采集等 其他战斗之外的事情，也是可以进行的。


游戏的各个方面都具有“魔兽”的感觉


各种设定，还有技能的示范之类的相信魔兽玩家都不会陌生


一些强力的大型怪也不会少，等着你去推倒



和伙伴组队进行游戏是本游戏最大的乐趣了

NBA精英11
NBA Elite 11

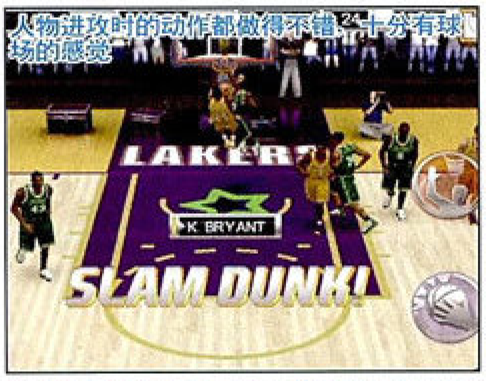




游戏特点：篮球体育

游戏介绍：《NBA精英11》引进了许多着重于使用者操控的重大游戏机制变化。全新的“亲手操控”介面，让球员在场上的移动与表现，完全一比一地对应玩家的操控，一反过去采取预制动画方式，玩家得等到动画表演完毕才能取回控制权。“亲手操控”介面适用于球员攻守的一切动作，包括：运球动作、灌篮、切入篮下、后仰跳投、空中调整、阻攻、抄截等等。

本作把得分的重点都着重于玩家的「手感」，由玩家自行控制射球角度、力量等要素，不再是以游戏来帮玩家决定是否进球。喜欢NBA系列的玩家相信都对这次操控的革新感兴趣，可让玩家体验到全新的NBA赛事。



人物进攻时的动作都做得不错，十分有球场的感觉


各位知名球员永远是NBA游戏的焦点



各种趣味性的游戏方式可以产生诸多玩法



感觉和你的朋友一起体验着NBA的乐趣吧

捕鱼达人
Fishing Joy




偶尔玩上这样休闲的小游戏也是一个不错的乐趣所在


画面的感觉会让你觉得非常的治愈



游戏特点：休闲捕鱼
游戏介绍：捕鱼达人是一款深海捕鱼游戏。玩家在游戏中用网可捕捉到多达11种鱼类，从观赏鱼到大型鱼，甚至包括鲨鱼！当你成功捕获时，这些鱼同时也会化为数不尽的金币滚滚而来，堆满你的船舱，这将是一次新奇有趣的探宝之旅！


向这些成堆的鱼群发起挑战吧

战斧2
Golden Axe 2



游戏特点：经典移植
游戏介绍：SEGA出品的经典游戏，玩家要扮演游牧民族的战士，恶劣的环境以及大量的敌人使得这个种族的人数越来越少，玩家的人物就是消灭敌人并且保全自己的族人不被伤害。游戏共有三个人物可选：男战士、女战士和老头，男、女战士的武功差不多，老头有一点差别，不过也不大；三人中女战士的全宝是威力最大的，但耗的宝瓶也多；游戏的关数不长，要通关也比较容易。


当然仅仅是复刻所以画面上不能要求太高


以前的人物特性以及攻击技巧都在


过去世嘉的热衷粉丝一定要尝试一下本作品

僵尸杀手兔
Bunny the Zombie Slayer




一个兔子扔着奇怪的东西打倒更奇怪东西的防守游戏



无比可爱的僵尸兔，所谓可爱就是正义！

游戏特点：可爱就是正义
游戏介绍：这是一款简单投掷休闲游戏，主人公将扮演一只英雄兔，为了拯救孩子，保存鸡蛋！抵御一浪接一浪的僵尸前来抢劫。给可恶的僵尸头部可予以重击，保护大家，成为一只真正的名副其实的英雄兔。游戏操作并不难，瞄准攻击，利用物理投掷的规律，一定能百发百中。


各类特别的攻击可以帮助你击倒大量的敌人



实用软件 APPS

它们没有复杂的操作，华丽的画面，
这些才是让手机真正上升一个档次的东西。

美编：grass

K歌之王

文件大小：6.42MB
适用固件：iPhone 3.0以上

足不出户体验KTV包房的超爽感受，K歌之王是一款集录音和导出功能于一身的优秀K歌软件，逐字歌词，边唱边学。



掌上1号店

文件大小：1.64MB
适用固件：iPhone 3.1.3以上

体验完美“拇指购物”！1号店推出手机版掌上1号店，集搜索、购买、下单、送货为一体的一站式购物，您只需轻轻拨动手指，躺在床上也能将超市搬回家！



万能换算器

文件大小：991.00KB
适用固件：iPhone 3.1以上

帮助您解决生活及工作中遇到的各种常用数值换算需求。万能换算器涉及到的换算分类，从众所周知的货币兑换到专业度量换算，从大到海里的计量到微观纳米的数值转换，包罗万象。



定时短信助手

文件大小：1.39MB
适用固件：iPhone 4.0以上

定时短信助手就是这样一款懒人或者聪明人用的应用，帮助设定一个提醒日程，当时间到了，iPhone会自动通知你，你只要点击发送短信按钮，就可以发送短信给指定联系人。



电影迷

文件大小：3.44MB
适用固件：iPhone 4.0以上

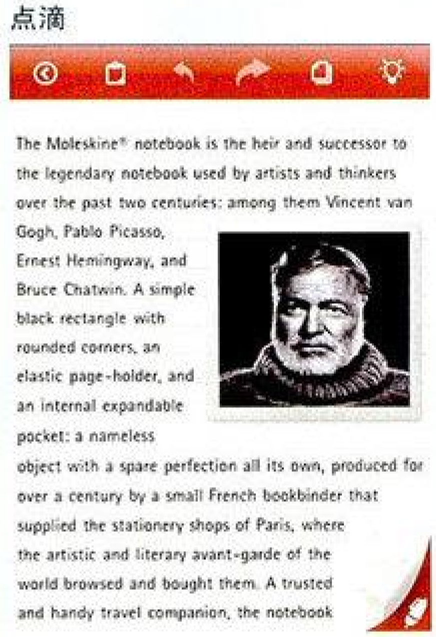
电影迷是一款界面友好的电影应用播放工具。其中的电影资源每周的总排名是显示在顶部的影片海报左上角。您还可以观看从您的iPhone或ipad的最新及即将推出的电影高品质的电影预告片。



Moleskine

文件大小：9.29MB
适用固件：iPhone 4.2以上

- 挑选一款 Moleskine 笔记本纸张风格：全白、横纹、方格
- 书写和编辑文字记录
- 素描工具
- 插入个人图片，尽情欣赏
- 分门别类收录自己的记忆点滴



美图秀秀

文件大小：9.91MB
适用固件：iPhone 3.0以上

- 图片裁剪、旋转、锐化等基本操作。
- 快速调节图片饱和度、亮度、对比度。
- 一键虚化背景，模拟单反相机的背景模糊效果。
- 独有LOMO、影楼特效，1秒钟做出影楼级照片。
- 各种简单边框、炫彩边框，让图片更精彩。
- 一键发送到新浪微博，与大家分享你的精彩生活。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

AniQuoma

文件大小：1.13MB

适用固件：iPhone 3.1.2以上

AniQuoma是一款非常有趣的摄影应用，它能够把我们拍摄的照片转化成涂鸦风格的漫画效果，而且还非常细腻！比如线条效果、光线反射效果等等，另外也可以对笔刷效果、图片的对比度、亮度等等进行自定义调节。



QQ输入法

文件大小：2.65MB

适用固件：iPhone 4.0以上

QQ输入法手机版是最适合中国手机用户使用、最流行的智能手机输入法，输入功能强大且完全免费。它词频超准，词库全，支持词组输入、词库调频、用户自造词、中文模糊音、通讯录词库，且可以方便连续输入符号表情网址等。

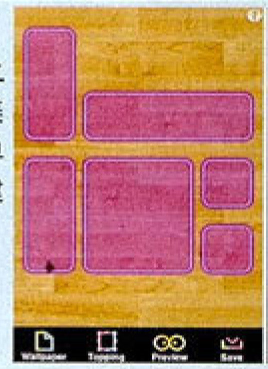
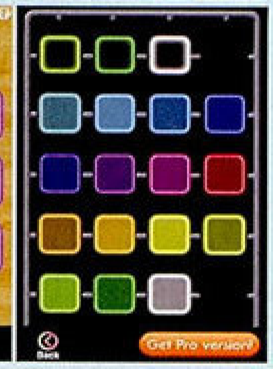


Topping Glow

文件大小：18.37MB

适用固件：iPhone 4.0以上

Topping Glow一款精美的主屏幕背景DIY应用，简单直观的用户界面，轻松创建精美个性化的主屏幕背景。

微小说3000

文件大小：2.56MB　适用固件：iPhone 3.0以上

收录的全是经典超NB的微小说段子。不过看归看，看得笑得肚子痛不要怪我没提醒你。





吵架王

文件大小：9.92MB

适用固件：iPhone 3.0以上

・和谐的慰问：这里主要是用和谐的方式骂。

・嗨宝数年轮：这是我特别精心制作的内容，从0岁骂到70岁，而且有分男女。

・舌功练习：这是平常给大家练习舌头柔软度的内容，想要骂得好，基本功是非常重要的。

・骂的文化：从城市到地方特色，为大家介绍中华骂文化的各个方面。

・我要骂银：其中，银这个字通人，就是我要骂人，在东北话中人字读作银。在这里提供了一个小工具，仅供娱乐，不得滥用。





特快翻译

文件大小：1014.00KB　适用固件：iPhone 4.0以上

特快翻译提供您高品质的双向翻译，是您学习语言、出国旅行、阅读外语和商务应用时不可缺少的随身工具。

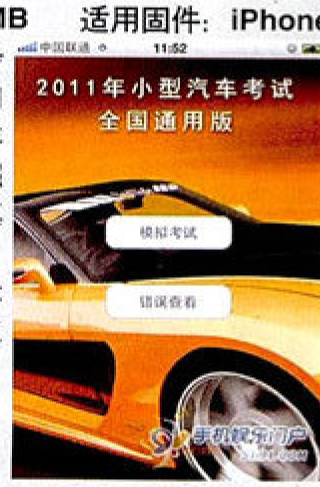




驾考一点通

文件大小：2.65MB　适用固件：iPhone 4.0以上

为那些即将考驾驶证的iPhone用户提供最新2011年小型汽车驾驶执照(C本)题库，逼真的模拟考试体验，另外还有错题记录帮助用户加深难点重点考题。





■ 编辑：x先生 ■ 美术：咖啡



时尚

外形时尚可爱，多种颜色的选择，总有一种适合你，把它戴在耳朵上，回头率绝对的高。



清晰

全罩式大耳机，隔音效果好，音质也清晰，在一个嘈杂的环境里留给一片属于自己的天地。

包耳机 强势来袭













单价 48元

团购价 38元

优惠团购套餐

包耳机搭配指定其他物品，均送**热门卡牌一套+正版魔兽卡牌一张**

需要套餐的买家必须事先联系客服QQ：28998257、1462685210

01 比黄金还贵的耳塞

这款耳塞是镀金的，但它并不是贵在那一点点黄金的材质上，而是贵在它的质量上。全金属外壳、钕磁铁驱动器、综合压力环等一系列的技术使得这款耳机能够展现超级华丽的声音效果。据说它可以提供类似于音乐厅当中的声音场景。特别需要说的一点，这货的名字说它擅长钢琴琴声。要知道，大多数的高级耳机也不敢说自己善于处理高标准的钢琴琴声。

编辑点评：

我不是一个音乐发烧友。但是我猜"既然有些东西那么贵，而且还有人愿意去买它，那么它可能是真的值那价钱。"

参考价格：17600元

01



02 把3D电影变成传统电影的神奇眼镜

并不是人人都喜欢现在流行的3D电影。有一部分人看3D电影的时候会产生头晕、头疼、眼睛疲劳等不适症状；另一些人在辨识3D效果的时候有天生的障碍；还有些人就是对于那些3D特效彻底没有爱。

现在，不喜欢3D电影的朋友有福了。这幅专门制作的眼镜可以把3D电影还原成传统的2D画面。它的制作者Hank Green表示。通过调整左侧和右侧镜片的透光，可以使得两块屏幕表现一致，从而消除双焦点的效果。

编辑点评：

其实，还有一个更简单的方法去除3D效果：那就是在整场电影中。始终把一只眼睛闭起来。当然，这样做会让你看起来有点傻。

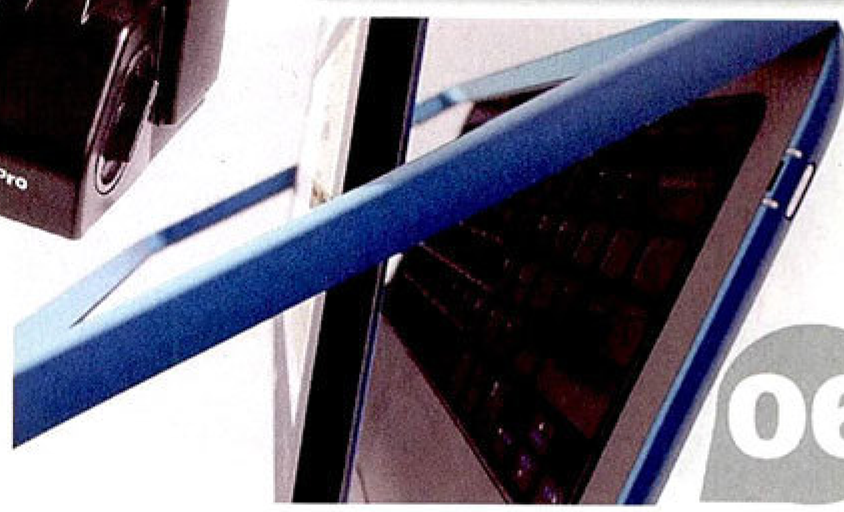
参考价格：未知











05 全新功能的全景拍摄装置

大名鼎鼎的GigaPan善于创造最细致最自动化的全景图片。通过将照相机固定在一个自动旋转的机器上，GigaPan使摄影师能够拍摄高质量的大场面照片。在最近的一次固件更新上，全景机器人升级了更广泛的功能，包括专用镜设置、时间显示、时间流逝全景和高动态范围技术（HDR）等等。

编辑点评：

玩摄影可真是败家。想要定格精彩的画面，想要捕捉美丽的瞬间，想要发掘细小的绚丽——统统都需要砸钱。不过高级货的效果确实好。据说Gigapan曾经拍摄过一张米国总统就职仪式的照片。那照片含有59783×24658个即大约14.47亿个像素点。你可以从200万人中看到希拉里·克林顿戴的白色耳环或者布什的女儿芭芭拉的带绒毛的黑色护耳。

参考价格：6300元

03 跑车般的笔记本散热器

笔记本散热器的牌子CoolerMaster推出了最新的旗舰产品：酷冷至尊-英菲尼特EVO。这款产品的首要特点是时尚的外形。它采用了银灰色的铝面材料，整个外观看上去就像是一辆拉风的跑车，非常漂亮。功能上英菲尼特EVO引入了风道的设计理念，在笔记本的底部制造出空气对流，方便带走机器重要部位产生的热量。

编辑点评：

天气热起来了，机器散热问题迫在眉睫。笔记本散热器这种东西究竟有多大作用还真是不好说。买一个来也就是看着心里爽一爽，最好还是不要让本子在过热的环境下打游戏。

参考价格：300元

04 三防高清便携式摄像机

三星推出的这款W200摄像机可谓另类之作。相比主流数码影像设备，W200强调了机体的便携性能。它的大小和手机差不多，可以方便地携带在口袋里。另外，它还有一个坚固的外壳，提供防水、防雾、抗震等户外功能。作为一款全天候便携式摄像机，它具有一个500万像素f2.2的镜头和2.3英寸（1080）的液晶面板。生活中随便拍拍也够了。

编辑点评：

不怕摔，不怕水。兜里揣着这东西走路上，心里就特踏实。随便抓拍点什么麻雀、蚂蚁就感觉像是在拍《荒野求生》的味道。

参考价格：未知

06 介于笔记本电脑和平板电脑之间

Dell的翻屏笔记本电脑早已经有信息发布，最近它可能就要来到我们的身边。这款电脑在细节上的创新让人印象深刻，只是把显示器的屏幕翻转过来，一台笔记本电脑马上就变成了平板电脑。Inspiron Duo的配置接近目前笔记本的主流配置，在性能上对平板电脑有一定优势。

编辑点评：

一个闪过的念头就可以是很好的创新点子。但是这款机器能不能被市场接受还不好说。笔记本电脑的重量和电池续航能力与平板电脑之间还是有很大差别。

参考价格：未知

超合金钛给力！

华硕ENGTX560Ti 供电设计创新

编辑：大尾巴太狼
美术：咖啡


裸卡特写

接下来的日子里一款款游戏大作排队上市，如果你的显卡仅仅停留在能够跑《星际争霸2》的程度上，那恐怕马上会力不从心。对于游戏玩家而言，是时候挑选一块够劲的显卡了。从前热门的显卡测试游戏《孤岛危机》已经放出了第二代。接下来的强力游戏显卡至少也得用流畅运行《孤岛危机2》来作为标杆。在目前的显卡市场中，华硕GeForce GTX560 Ti是一块不错的选择。

2011年NVIDIA再次推出Ti系列芯片——GeForce GTX560 Ti。华硕显卡凭借15年的研发经验，为显卡量身打造了华硕S.A.P超合金供电技术，更好的诠释Ti系列的超频性能，同时搭配了 Direct CuⅡ散热技术给显卡创造了更好的散热条件。



显卡做工干脆直接

《孤岛危机2》的战斗场景从野外转移到了城市内。虽然城市内的场景贴图不如野外那么纷杂，但是画面特效仍然保持了一个很高的标准。带有超合金技术的华硕GeForce GTX560 Ti运行游戏时，整个画面基本能保持在50以上的帧数，非常流畅，而且显卡的状态十分稳定。即使在敞开的机箱中也是妥妥的，听不到额外的噪音。


孤岛危机2



华硕推出的GeForce GTX560 Ti型号为ENGTX560 TI DCII TOP/2DI/1GD5显卡采用GF114核心，具备384个流处理器，搭配GDDR5显存构成1GB/256bit显存规格。显卡的核心和显存频率分别为900/4200MHz，比公版频率略高。让这款显卡发挥更高性能的还是下面要给大家详细介绍的超合金供电技术。

超合金供电（英文：Super Alloy Power 缩写：S.A.P）采用特种金属在高温高压环境中锻造出的超合金料件，能够有效提升显卡性能，降低供电模组温度，保证系统安静平稳运行，提供给用户完美的供电解决方案。超合金电感、超合金电容、超合金场效应管、超合金混合动力引擎、超合金CAP，提升显卡性能及使用寿命的同时，带来更佳的散热效果！

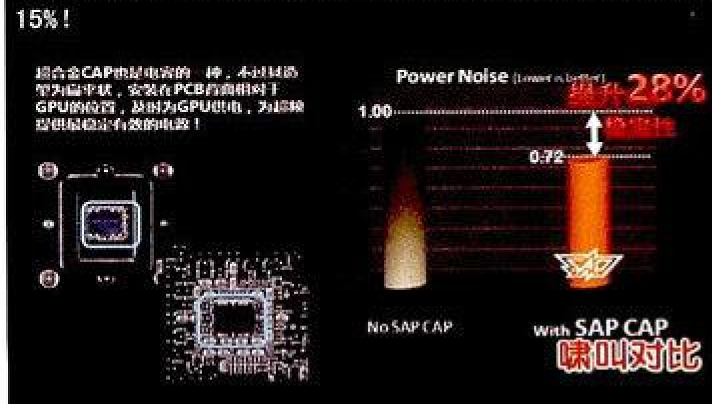
华硕ENGTX560 TI DCII TOP/2DI/1GD5显卡上采用了超合金电感和超合金电容，超合金电感的制造工艺与传统电感截然不同，采用精炼金属高温高压下冲压成型，从根本上避免了高频（高热）状态下的“啸叫”产生。优秀的制造工艺不仅消除了噪音，更凭借优异性能减少热的产生。局部测温相差高达35℃，保证显卡稳定运行。超合金电容可以带来30%的电压极值增长，显卡在75 ℃环境温度下仍可正常工作超过150,000 小时(约17年），相比传统电容延长使用寿命达2.5 倍！这也在很大程度上提高了显卡超频的稳定性。

超合金电容



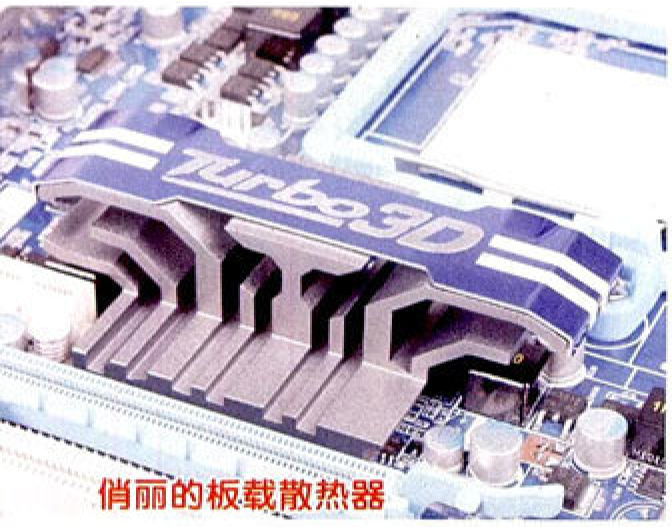
场效应管又被称为MOS管，采用华硕超合金场效应管将带来最高达30%的电压耐压增长，温度更低、尺寸更小、更稳定，同时提供更大性能提升空间！

超合金供电中还有一颗SHE芯片，也称之为超合金混合动力引擎，超合金混合动力引擎带来的供电智能管理，在显卡工作时实现智能调节，有效提升性能最高达15%！



啸叫对比

PDF过刊杂志收藏购买微信：bf



俏丽的板载散热器

经济型机型　合计金额：3641元

CPU	AMD Athlon II X4 640（盒）	￥699
主板	技嘉GA-880GM-UD2H主板	￥649
内存	威刚 2GB DDR3 1333 （2条）	￥540
硬盘	WD WD5000AAKX 500GB蓝盘	￥270
显卡	集成ATI Radeon HD4250	￥0
液晶显示器	优派VA2231w-LED	￥999
机箱	动力火车 绝尘盾i1	￥190
电源	航嘉 冷静王钻石Win7版	￥235
鼠标键盘	双飞燕 KK-5520键鼠套装	￥59

技嘉GA-880GM-UD2H主板

技嘉GA-880GM-UD2H主板基于MATX小板型设计，采用AMD880G+SB850芯片组。主板集成的Radeon HD4250图形处理器，其核心频率为560MHz，拥有40个流处理器，128MB DDR3板载显存，并支持DirectX 10.1，已经可以对付一般的3D图形需求。

大厂主板的用料实在，GA-880GM-UD2H采用全固态日化电容和R60全封闭式电感，每相供电配有4个MOS管。主板的供电部分采用4+1相方案打造，其中4相为主力处理器供电，1相为内存控制器供电。

无论是内存还是显卡GA-880GM-UD2H都预留了升级的空间。主板提供了4条DDR3 DIMM插槽，支持双通道DDR3 1866(OC)/1600/1333/1066 MHz内存规格，最大支持16GB容量。另外还提供1条PCI-E 2.0 x16独立显卡插槽，支持混合交火技术，同时还提供了1条PCI-E x1和2条PCI插槽，预留了PCI-EX1位。预算紧的朋友可以先用这块主板暂时顶一顶。



虽然是小板，各种接口齐全

中档性价比机　合计金额：5825元

CPU	Intel 酷睿i5 2300	￥1180
主板	微星 PH67S-C43(B3)	￥799
内存	威刚 4GB DDR3 1600G（双通道）	￥385
硬盘	WD 1TB 7200转 32MB蓝盘	￥385
显卡	迪兰恒进 HD6790 恒金 1G	￥999
液晶显示器	AOC iF23	￥1150
机箱	酷冷至尊 特警430（RC-430-KWN1）×1	￥329
电源	康舒 优能IP-500	￥299
键鼠套装	Razer 地狱狂蛇游戏标配键鼠套装×1	￥299



AOC iF23

对于经常被人围观的非常牛哔非常娴熟的高玩来说，广视角面板有一定购买价值。AOC iF23采用了目前热门的IPS广视角面板。在水平、垂直方向上的可视角度均达到了178°。其他数据方面，它的亮度为250cd/m²，灰阶响应：6ms，动态对比：10万:1，最佳分辨：1920×1080，点距：0.265mm。这些数据可以说是达到了比较主流的性能。

最重要的是，这款机型的价格非常具有竞争力。和同尺寸机型相比，这款液晶显示器的售价可以算是便宜的。当然在实际选购时，请注意仔细辨别挑选，避免购买到漏光严重的劣质屏。

高端娱乐机　合计金额：10513元

CPU	Intel 酷睿i7 2600（盒）	￥2200
主板	技嘉 GA-PH67-UD3-B3	￥1099
内存	金士顿 2GB DDR3 1600（KHX12800D3/2G）（2条）	￥560
硬盘	希捷 Barracuda 1TB SATA 6Gb/s 32M 7200	￥400
显卡	华硕 ENGTX560 Ti DCII TOP/2DI/1GD5	￥2399
液晶显示器	飞利浦 234CL2	￥1259
机箱	NZXT phantom 幻影	￥959
电源	海盗船 CX600（CMPSU-600CX）	￥799
鼠标	罗技 G500鼠	￥388
键盘	罗技 G110游戏键盘	￥450



游戏历史上的5月

因为有着E3盛会，5月一直以来在软硬件出版方面就是业界传统的淡季。但在多姿多彩的游戏业界，并非只有软硬件的登场才是值得关注的事情，不信我们就看看吧。

本月成立的游戏厂商

HUDSON

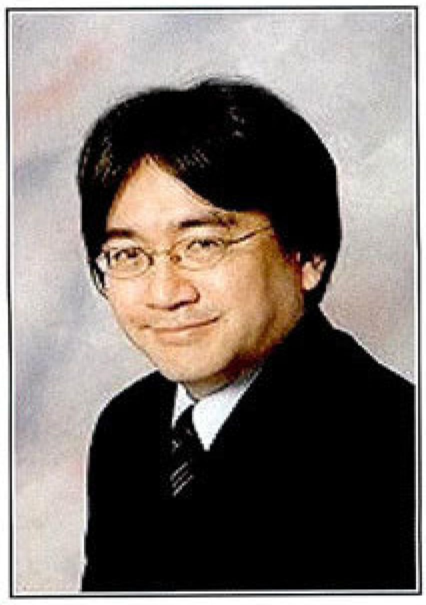
由工藤裕司和工藤浩兄弟创办的HUDSON成立于1973年5月18日，是日本从事游戏软件开发的元老级厂商之一。起初HUDSON的主要开发平台是个人电脑，1984年7月成为加盟FC的第一家软件商，并以《淘金者》突破百万销量而名噪一时，其后接连开发出《炸弹人》、《冒险岛》、《迷宫组曲》、《桃太郎传说》等一系列名作。1987年HUDSON率先参与NEC的新硬件开发，推出了PC-E主机，后来又在其配套的CD-ROM系统上制作了传世名作《天外魔境》，开创了光碟媒体的先河。虽然由于种种原因，HUDSON现在已经成为了KONAMI旗下的完全子公司，但该公司曾经的辉煌是值得每个老玩家回味再三的。

本月发生的业界大事

任天堂领导人更替



2002年5月24日，E3展过后，执掌任天堂总裁宝座53年之久的山内溥宣布退位，将总裁一职让给了名不见经传的岩田聪。这个举动当时曾经令业界哗然，而在岩田聪上台之后，立即面临SQUARE.ENIX的合并、GC全面陷入苦战、索尼悍然发布PSP挑战任天堂掌机霸权等一系列严重危机。但在岩田聪的带领下，任天堂安然度过了危机，并以触摸理念的NDS和体感理念的Wii两大硬件成功改写了历史，将任天堂推向了一个新的高度。在如今日本业界集体疲软的形势下，唯有任天堂依然能够凭借手中的新老品牌傲视群雄，不能不说山内溥当初的选择是决定性的。



本月诞生的业界人物

稻船敬二



1965年5月8日出生的稻船敬二是CAPCOM公司的实力派开发者，他所领导的第二开发部一直与三上真司的第四开发部齐名，并且一直坚持在主流平台上投放大作，以《洛克人》系列、《鬼武者》系列和《丧尸围城》、《失落的星球》等作品，在《生化危机》因为三上真司的固执而持续走低的形势下依然让CAPCOM好调高奏。不过，这样一位得力干将，最终也依然走上了冈本吉起、三上真司所选择的离职的道路……

饭岛真理

出生于1963年5月18日的饭岛真理也许本身并不出名，但“林明美”这个名字却几乎是日本动漫界最炙手可热的话题。饭岛真理被选中为林明美配音纯属偶然，凭借一部《超时空要塞 可曾记得爱》的主题曲，林明美甜美的歌声不知感动了多少少男少女，饭岛真理也由此走向了歌手生涯的巅峰——如果要评选日本动漫界最知名的主题曲，相信《可曾记得爱》不会排在前五之外吧。



本月出生的游戏角色



克里斯

出生于5月3日，身高160cm，体重48kg，喜欢产自不丹的食物，擅长定向越野，讨厌野橄榄和随便摸自己头的人……在《拳皇97》中初次登场的克里斯看上去只是个文静甚至稍感柔弱的少年，但他的身份却是大蛇八杰集之一，更加令人惊讶的是他居然就是大蛇的附身者！很多玩家不愿意看到克里斯变身的那一幕，从一个天真的少年转瞬间就成为了冷酷而可怕的魔王，但如果可以选择的话，玩家究竟是愿意使用大蛇还是克里斯呢？

罗将神水姬

出生地：隐岐
生日：5月7日
喜欢的东西 毒蛇
符合感情 没有。

《侍魂》系列中实力最强、最有神秘感也是最令人难忘的BOSS无疑非罗将神水姬莫属。拥有不死的灵体，强大的念力，尽管身体是女性，却能令侍魂众剑士陷入苦战，最终，身为主角的霸王丸需要依靠叛逆师门的师兄牙神幻十郎和堕入魔界的天草的“善”面的协助，才能将其击倒。当年传闻街机版《真侍魂》可以使用罗将神的秘籍，不知害了多少玩家。



游戏同人社 巫女小镜☆大冒险



游戏名称：	巫女みこ☆かがみん
游戏类型：	横版动作RPG
对应平台：	windows
对应年龄：	总之还喜欢巫女的年龄
发售日期：	2009年
制作小组：	chinchilla
官方网站：	chinchilla.xsrv.jp/game/kagamin/index.html

LUCKY☆STAR的同人游戏，以巫女服小镜为主角的横版动作RPG，目标是妖怪退治！其他LUCKY☆STAR的角色也有参与游戏过程之中，人设还原度很高，而且是全语音版，是脑残星FANS不可错过的一款同人游戏。



来看巫女小静的大冒险吧

总之看就明白是这么回事，以原作中我们的人气角色小静的巫女设定为基础的同人创作游戏，喜欢小静巫女neta的FANS们可不要错过了。游戏本身横版过关的感觉还是不错的，而且也有着成长和物品收集之类的设定，作为同人来说还原度还是很高的。而封面上此方笑的这么欢的表情，你难道不想知道发生了什么事情吗？不想知道吗！


各位原作的人物也会出场


在黑暗中究竟有什么可怕的东西呢


游戏的各式各样等着你退治的妖怪还是蛮多的


面对各种妖怪，小镜的动作也很丰富


啊呀，这个可怕的怪物究竟是什么啊


在战斗中小镜可以更换各种武器进行战斗


巨大怪兽的BOSS战也是必不可少的哦


登场的小司在里面作为中转站和储存点出现

游戏操作

方向↑↓←→：方向键

A按钮——普通攻击

B按钮——调出记录菜单

跳跃——跳

L按钮——切换装备

R按钮——载入上次存档，没存档直接从新开始

注意：游戏是有语音的，不过默认是关闭的需要自己打开。

囧囧有神

自爆！最囧最杯具的攒机客



大家看！帅吧！不要羡慕哦


拆开箱子了，好鸡冻啊！

对平民学生（RMB玩家不在此列）玩家而言，PS3称得上天价之物！至少P羊就认识一位省吃俭用好几年，终于抱得爱机归的可怜娃儿。因为得来不易，攒机成功后的巨大喜悦当然要与网友分享，而贴图“自爆”就是时下最流行的方式了。喏，下面这位“成功人士”便曝光了自己耗费四年积蓄（1500元）才入手的爱机“PS3”。


手柄很新呢！1500买的PS3值了！

好吧，看到这台机器的古朴造型、呈方盒状的游戏盘以及机身上硕大的“FUNSTATION3”字样时，我们就知道又有一位同学杯具了。

这不是二人转，这是比萨世界杯！

好吧，下回有人提到世界杯的时候，你一定要问清楚是不是关于足球的，因为世界杯从来没有同足球签订“卖身契”，比如这次要介绍到的世界杯就和比萨有关。我们都知道，比萨是意大利风味菜，提到这个，P羊就不禁联想到小时候看过的一则广告，在背景是比萨斜塔的空旷地里，一位意大利蜀黍的二人转独秀。呃，其实是甩饼，似乎甩得越久，馅饼做出来的口感就越好。

就在今年四月，一场比萨世界杯在意大利北部召开了，那叫个各种甩饼，各种二人转啊！


甩出造型来


火焰馅饼配街舞？


不规则的椭圆形照样转得欢


偶尔也有杯具发生

两种意想不到的精彩盆栽



生活需要一点创意，这次要介绍的创意小物件则和盆栽有关。首先是体现了和蜘蛛“同居”概念的花盆。说起来，很多人都非常厌恶蜘蛛，其实这个小家伙是个生态园丁，它能帮人消灭蚊子、苍蝇等害虫，另外，蜘蛛对生活环境和个人卫生还蛮挑剔的，它们喜阴怕直射光，并且会将吃、睡和拉的场所分得很清楚。于是设计师Nicolas Roesch便制作了这款带有圆柱形孔洞的连体花盆。当然，选用此物的同学一定不能像P羊这样怕虫子。

而另一款具有烟灰缸功能的花盆就更绝了，Frantz Brougere设计的花盆可以把烟灰作为植物的养分来源，吸烟者在花盆上方抖放了足够的烟灰后，位于花盆上方的收集装置就会将烟灰提供给下面的植物，让它吸收净化这些废物。



各种囧！女歌手拥有XY染色体

有好好学生物课的同学们都知道，女性染色体是XX，男性染色体是XY。其实，课本上传授的知识只是“标准答案”，而标准答案只是考试用用的。事实上，有好些女性拥有XY染色体，比如美国爵士乐手Eden Atwood。从某种角度而言，拥有XY染色体的女子属于患有“男性荷尔蒙无生理感觉并发症（简称AIS，千万不要和AIDS搞错）”的病人，这种体质能把身上多余的男性荷尔蒙转化为女性荷尔蒙，反而使患者不长痘痘、很少出汗，从而更具女性气质。简而言之，她们其实是具有女性体貌特征的“男人”。

另据Eden的医生表示，美国境内约有7500名妇女患有AIS病症。



极囧的香蕉雕刻

萝卜刻章、瓜皮雕刻都不算什么稀奇事情。不过，你有没有见过香蕉雕刻呢？反正吃过香蕉的同学都知道，一口咬下去，当中糯糯的部分是有点不太容易塑形的。然而，偏偏有人独辟蹊径，利用了香蕉的这个特点，雕刻出了不少反面形象，比如WOW中的不死族，《加勒比海盗》里的章鱼船长，他们都有一个特点，看起来都有那么点黏答答……



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

英雄榜

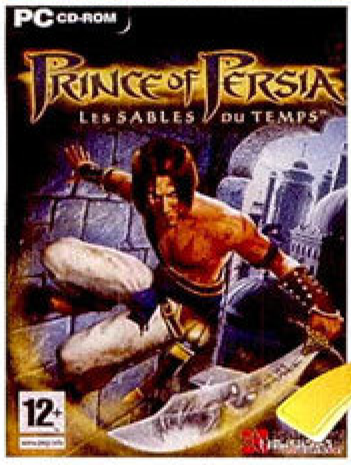


一个跳跃的灵魂——波斯王子

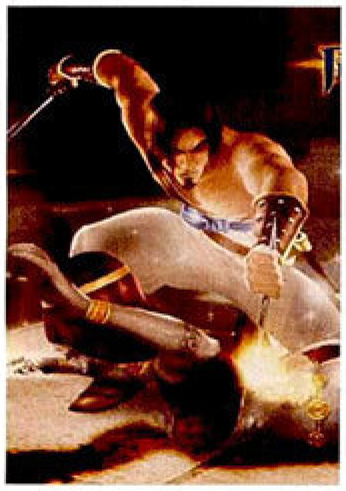
俗称	波斯王子	武器	时之刃、波斯弯刀
出处	《波斯王子》系列	特长	体操、杂技、跑酷

2003年11月30日《波斯王子:时之砂》这款当时的显卡杀手神一般的出现在大家面前，以波斯帝国的一个古老神话为背景，以《一千零一夜》里的主角为名号，在游戏过程中让玩家们体验到不同于以往动作游戏的操作乐趣。《波斯王子:时之沙》突破既有的地形局限及动作限制，让玩家们可以更巧妙地运用地形与难缠的敌人战斗，不论是在角色动作、动态光影的表现还是地形上的各种物理变化，都体现了本游戏超高的水准。

王子的进化史



⬆第一代《时之砂》的王子留着一小撮山羊胡，赤裸着上半身，消瘦得像一个难民，而不是一个王子

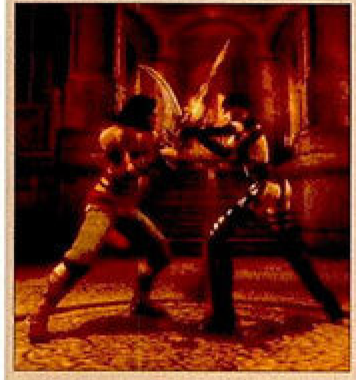


剧情 王子跟从父亲波斯王撒鲁曼进攻印度，其中印度王的宰相维瑟尔答应作为波斯大军的内应，波斯军队势如破竹地攻下了印度，战役中王子取得了时之匕首和装在一个大沙漏中的时之砂，传说获得时之砂神秘且不可思议的力量后，便能拥有自动扭转时间的能力。这把匕首开启了王子的神奇之旅。

拥有技能 控制时间



⬆《武者之心》王子开始注重形象，头发做了负离子，也穿上了盔甲



剧情 王子回到了波斯，却发现生命受到了威胁，一个魔鬼，时刻追逐着他，在波斯的大街小巷，王子被追的退无可退。

前作大受好评的卡通式美术风格画面不复存在后，《波斯王子:武者之心》采用了新的画面风格，带有黑暗味道的美术设计、异教气息的重金属摇滚，都使得这款新作充满前所未有的新鲜感。不论是魔物的造型或斩杀敌人时的血腥与爽快程度，都是本作强调的重点。

拥有技能 控制时间



⬆《王者无双》里“双主角设计”，王子的阴暗面抢尽了风头

剧情 王子最后仍旧没有救到女王，女王死在了王子面前，王子也被沙子侵袭，体内的黑暗灵魂觉醒。

“波斯王子三部曲”的终结之作，一切的故事都将在本作中彻底结束。一贯推崇的时间概念，将在本作中继续出现，然而育碧还为本作加入了当时最为流行的瞬杀系统。

拥有技能 瞬杀



⬆卡通渲染后的这位冠以波斯王子名号的浪子有了新的感觉

剧情 这次的男主角却并不是王子，他只是一个在沙漠中飘泊的浪子，在沙漠远行中他偶遇女主角，后来放弃财宝，决定帮助女主角拯救被黑暗吞噬的世界。

本作引擎经过一番渲染和修饰后展现的是一个趋于梦幻的卡通游戏世界。

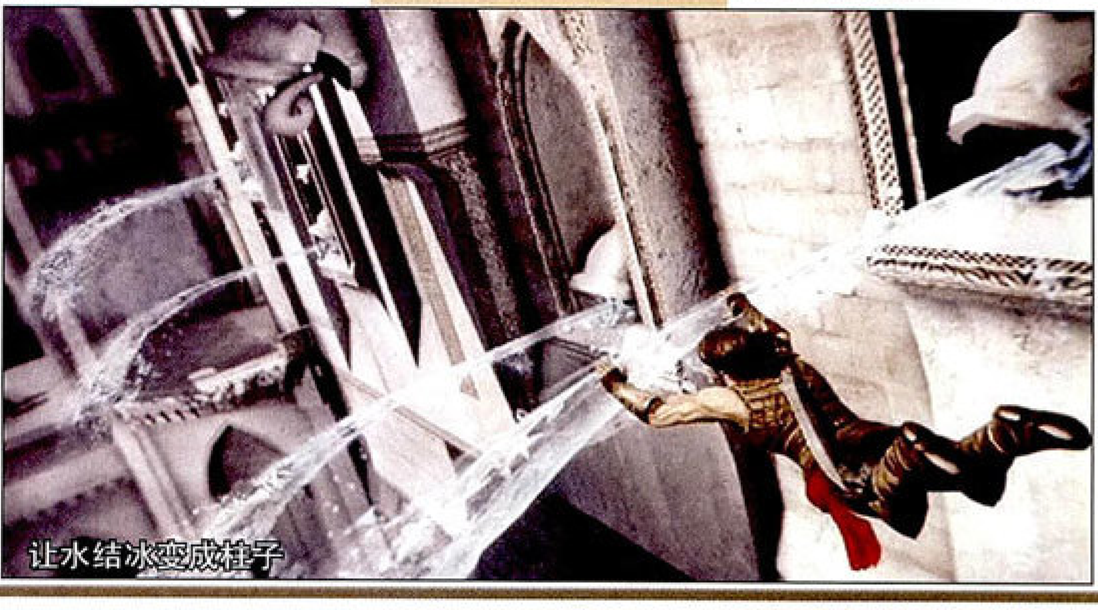
拥有技能 美女技能



⬆《遗忘之沙》造型和二代的王子很接近，只是脸上没有了杀气

剧情 背景设定于《时之砂》与《武者之心》之间，王子前往兄长驻守的领地学习统治国家法门，没想到，王子抵达该领地时却发现该领地正陷入战火之中，城堡遭敌人围剿眼看就要不保，焦急的王子好不容易深入险境与兄长相会，却见到兄长为了臣民不惜开启应该被守护的神秘力量……

拥有技能 拥有五行能力



让水结冰变成柱子

美特斯邦威带来圣斗士狂潮 不灭的青春记忆

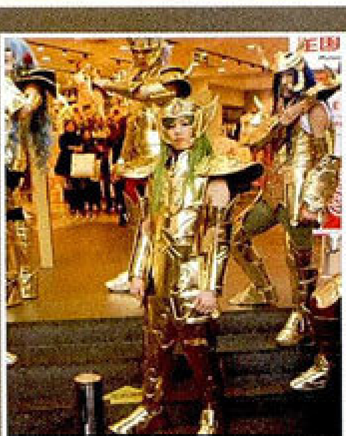
COS大家秀

2011年4月21日，美特斯邦威带来的圣斗士25周年的献礼，并且将再一次的掀起了我们心中的小宇宙狂潮。“圣斗士”的名字在我们的心中可以说有着一种特殊的力量和号召力，这一款动漫在我们心目中的地位已经超越了其动漫作品本身的意义。这款动漫所带来的感动、热血以及经典的名场景、名台词，在过去时光和回忆里都是我们至真的魁宝。而现在在这个圣斗士的25周年，美特斯邦威更是将这一感动化为真正的实体，让我们重新回忆起那些难忘的日子。



现场COSPLAY

这是现场最为热闹的现场SHOW活动，在活动现场集结的十二位黄金圣斗士，掀起了人们争相观看的人潮以及记忆中那些了小宇宙的记忆。废话不多说了，就让我们来看看美特斯邦威带来的各位给力的黄金圣斗士们金光闪闪的风采吧。



水瓶座的姐姐，帅气度高到不行。



原作中人气极高的处女座，某猫当年一直没搞明白这动画里的角色究竟是什么性别来着。



活动现场的人潮实在可观，圣斗士魅力无边，某猫抢到一个拍摄位置实属不易。



店铺的入口处最为让人心动的便是这些圣衣箱子，小编不禁忍不住想要问一声是不是买件衣服就可以背个箱子回去啊。



不得不说这位实在是很像编辑部里面坐在某猫隔壁的编辑太狼，再加上那基情四射的忧伤眼神，某猫实在不寒而栗……





之后各位黄金圣斗士也会出现在店内，想不想让他们为你选上一件衣服呢？



活动的高潮，十二黄金圣斗士的亮相，金光闪闪某猫可谓是感动的不行了。



店内展示了完整的十二黄金圣斗士的拼装人偶，童年的回忆让我涌起了砸玻璃拿东西走人的冲动，不过有圣斗士们守着，偶冲不进去啊。

Meters/bonwe 商品展示

这一次美特斯邦威带来的圣斗士产品相当的丰富，涉及了圣斗士的方方面面，相信每一件都让那些喜爱圣斗士的爱好者如获珍宝。同时还有着男女不同的独有款式，是不是迫不及待的想要了解这些商品究竟如何呢？现在就让某猫来为你一一详解。

MTEE
圣斗士星矢



晨灰-30 漂白-00 纯紫-60 运动灰-31 浅秋黄-20 库拉索蓝-41 漂白1-01正黑-90 洛可粉-10 海湾蓝-40 天竺粉-70 通透蓝-42

208622

女MTEE 圣斗士印12星座短袖恤

尺码范围：150/76A-175/96A

Q版圣斗士

相当可爱的造型，不管哪一款黄金圣斗士都有着很Q的感觉，可惜的是此款式只限女装，男同胞们只能看着流口水咯。

紫龙



纱织



星矢与纱织



处女座与黄金狮子



东映动画：日本著名动画制作公司

东映动画成立于1956年，是日本首屈一指的动画制作公司，制作的电视动画系列剧超过200部，累积超过5000小时、10000集。其中名片数不胜数，如聪明的一休、圣斗士星矢、七龙珠、花仙子、美少女战士、航海王、光之美少女系列等。东映动画同时也是制作动画长片的主流公司之一，作品包括：白蛇传，航海王剧场版——强者天下，等等。在动画长片方面，公司力求原创，如：宇宙海贼哈洛克船长3D版，七彩萤火虫——永恒的暑假等。

风早完次：东映动画企业的总裁兼CEO

作为东映动画企业的总裁兼CEO，东映动画企业是东映动画的直系下属企业，地处香港，覆盖亚洲市场的动画电影授权、衍生产品授权、开发和亚洲生意伙伴的合拍片、以及其他东映动画名下作品的授权。风早完次担任东映动画国际授权部总监，协调东映动画及东映动画下属公司在除日本地区以外的全球范围授权行为、包括统筹亚洲市场的东映动画企业、统筹美洲市场的东映动画有限公司、以及东映动画欧洲分部在欧洲、中东、非洲的企业。在振兴东映动画全球声誉、开拓合拍片市场的行动中，均起着领头羊的作用。

荒木伸吾亲临现场

圣斗士的动画版人物设定——荒木老师也来到了现场发布会为此次活动助阵。这让某猫有幸的当面见到了这位东映动画的重要人物，并向他询问了圣斗士相关的问题，同时感谢他将如此精彩的动画带给我们。





与美特斯邦威的合作

关于本次和美特斯邦威共同带来的献礼，荒木老师坦率的表示其中的一个方面是看中了美特斯邦威这个平台所面对的青少年用户群体，毕竟圣斗士这群热血与战斗的少年们最为受到同是同龄少年们的理解与欢迎。而这些和美特斯邦威的品牌本身的用户群体是十分符合的，是掀起本次圣斗士以及青春热血感觉最好的合作方。而从现在活动引来的观众以及品牌关注者都很好的证明了本次合作的成功。当然圣斗士还会根据用户的需求，不断的推出新的活动与系列，届时希望与任何厂商进行合作。

圣斗士今后的发展

说到圣斗士这个系列和品牌将会如何发展下去的时候，荒木老师立即表现出了很大的感慨。圣斗士发展至今所经历的漫长时间和各种各样的事情可谓相当的多，而能发展至现今的成绩可谓是来之不易。而他们的主旨便是不断的带来的每一部圣斗士新作都能不辱精品的头衔，现在他们的制作部门在拥有多名经验丰富的老员工的同时也有着相当数量的年轻员工，就是为了圣斗士能够不会失去符合青少年的活力，以及那一直以来的热血精神。而作为系列原作的车田正美老师也是对着每一部作品都以十分严格的态度进行审查，就是为了将圣斗士在今后能够成为每个人青春时期不灭的记忆。

模型地带 Model Zone

这样那样的初音大派对

“初音未来”，日本缔造的大人气虚拟偶像，从各种可爱无比的POSS到销魂无比的洗脑动作受到各种各样的欢迎，现在就来让大家看看各种类型的初音未来的萌姿态。



不用剪裁、不用黏贴的方脸初音，可爱到想吃下去。





你见过小方脸的初音吗

COSPA的新点子！「GRAPHIG」系列第1弹「初音未来 Nasos ver.」。这个是不使用粘贴于裁剪便可以进行组装的纸质玩偶系列「GRAPHIG」的第一弹，「初音未来」的可爱通过另一种方式呈现在面前。制作的快乐、装饰的快乐，令人瞩目的新商品！







个人认为红色的眼镜和丝带是神来之笔。





小恶魔的初音非常可爱

Good Smile Company发售了「初音未来 Lat式Ver.」模型。此模型是、MikuMikuDance的3DCG模特由大受好评的Lat老师进行设计的「初音未来」形象的立体化产物。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



很有机械和SF感的初音，和平时感觉不一样。



figma系列第100款的初音未来

Good Smile Company将会发售了「figma 初音未来 Append ver.」。这个模型是「figma」系列的第100款的纪念作，「初音未来Append ver」的「初音未来」figma化，“肚脐也可以清晰的看见…这是何等的性感啊。”









关于Tony大家一定不会陌生，不过感觉这个画风和初音不太相符。

腋下的绝对领域

Good Smile Company的「初音未来 Tony ver.」模型发售。这个模型是人气的插画家Tony老师描绘的「初音未来」的形象为基础制作的1/7比例的立体模型，『这是何等绚丽的腋下绝对领域啊!』



粘土人偶的换装是亮点中的亮点。

多部件的初音 各种可爱

Good Smile Company「粘土人偶 初音未来 Absolute HMO Edition」发售。这个模型是album「初音未来 orchestra」的「初音未来」粘土人偶化，『这样轻飘飘的感觉。除了可爱之外再也没有其他的感受了…！！』









文编：贪睡猫 美编：哈秋

四格漫画



除恶务尽

■作者 田品吕口



时光变身

■作者 田品吕口



四格漫画

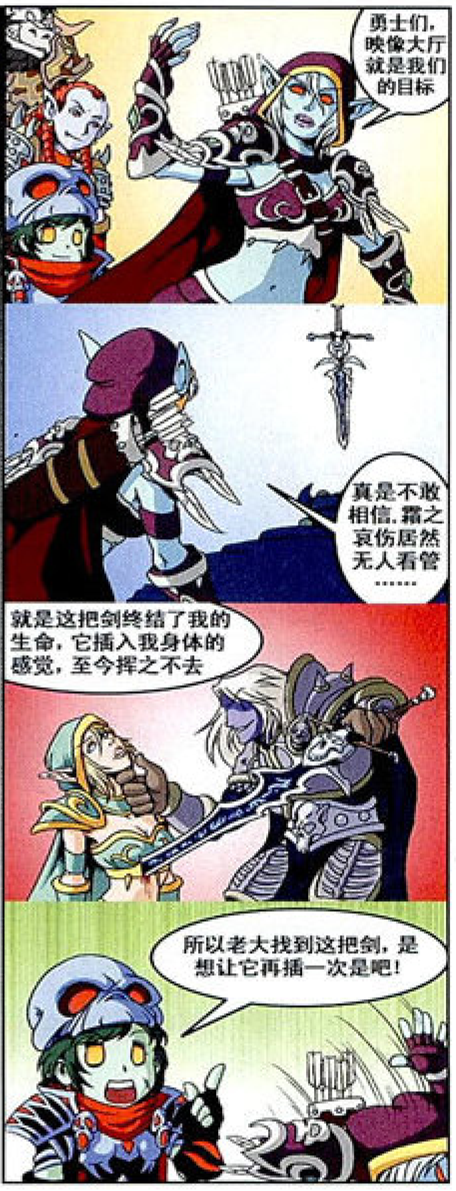
体面的撤退

■作者 田品吕口



再来一次

■作者 田品吕口



清明时节

■作者 田品吕口



游戏一招先

编：大尾巴太狼 美：哈秋

游戏秘籍全分享



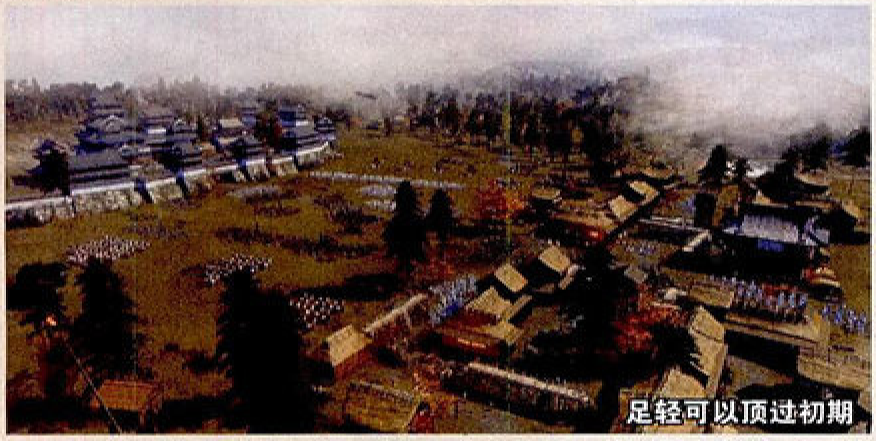
幕府将军2：全面战争的富国之路



经济才是初期最重要的

首先要有5个城，有了5个城就可以开始种田了。因为5个城出5个和尚。而如果你把5个和尚左边的技能点满，可以提高近50%的研究气道科技速度。和尚是最好练的，又不花钱。找个队长，5个和尚围着搅乱。

然后将军是越多越好，起码练到3级，把歌人点满，这个技能是加武士道研究速度。2回合研究好一个原来要5或6回合才能研究好的科技。富国很简单，初期不要养高级兵种，其实刀、枪、骑都是花架子。咱就是全足轻。将全3级+，你AI来一队，我上2队，AI搞不定我。你AI来2队，我只有1队，我就守城，AI照样也搞不定我。



足轻可以顶过初期

我用武田信玄，就初期送的骑兵，100多回合了，我没加1个骑兵。我大将级别高，足轻也是NB的。靠足轻渡过发展期，等有个大几十万了，把足轻解雇，换成高级兵种进京都。如果你前期经济不发达，就养高级兵种的话，你除了抢估计没法经济自足。每20回合卖个上万的过路费也不够你花的。经济上，3个必要设施、僧、市、忍。不是特色都市我一般不做道场。不加点的兵种性价比不高。就这3个设施，先优先气道，这3个设施都升满，钱很快就来了。

子弹风暴武器使用心得

卡宾枪：普通攻击威力一般，蓄力攻击威力很大，有穿透性。

左轮：普通攻击威力很高，蓄力攻击可以直接把敌人爆掉。

枷锁榴弹炮：普通模式，发射出后捆住敌人，手动控制爆炸，捆住最前面一个，等后面的敌人跑过来直接引爆。蓄力攻击个人感觉甚至不如普通攻击。

狙击枪：普通攻击如果不爆头几乎没有意义，爆头也是项技术活，你每打一枪敌人都会躲闪。蓄力攻击，子弹会爆炸，通常我都是等快打到敌人时就引爆，这样有“操之过急”的奖励分。

散弹枪：威力相当大，不过后期普通攻击一枪有可能打不死人。蓄力攻击威力更是大得难以置信，近战秒杀。不过呢，我打ＢＯＳＳ从不用散弹枪，毕竟是近战，还是有危险性的。

球型炸弹：普通攻击就是个球形炸弹，威力一般，这个普通攻击还不如枷锁榴弹炮，所以普通攻击我不用。蓄力攻击，这个我强力推荐，发射出一个原地弹跳的球形炸弹，每次锤击地面都会造成大范围伤害，持续时间很长，而且攻击对自己没有伤害，你甚至可以用脚踢将它踢到敌人更多的地方。这个蓄力攻击用来打小ＢＯＳＳ和炎魔极为有效。你只要把这个球发射到小BOSS附近，就可以坐等他挂掉。炎魔一来就是一大堆，朝你冲过来，你直接发射一个在你面前，等着他们一个一个来送死就行了，很多分的。

电钻枪：钉人、穿人都行。我顶多就拿来耍耍，解锁成就，图个新鲜。



威力强大的榴弹炮

战争之人：突击小队
所有无炮塔AFV缴获方法

1、先把无炮塔的驱逐战车或突击炮的履带打断。

2、清理掉周围的敌人后，派一辆吨位更高、马力更大的坦克或自行火炮过去。比如为了缴获一辆SU-100，本人使用的是IS-2重型坦克。

3、按END键，手动操作己方坦克，让两辆坦克的侧边紧紧的贴在一起，贴得越近越好，最好是装甲贴装甲，轮子靠轮子。

4、仍然是手动操作，将己方坦克旋转90度。这时候你就会看到两辆坦克的车身已经部分重叠在一起了。需要注意的是，应该用己方坦克的非重心一方，对着AI坦克的重心一方的侧面。比如己方坦克是IS-2，AI坦克是SU-100。那么就用IS-2的屁股对着SU-100的侧面正中或侧面前部；如果己方坦克是大象，AI坦克也是大象，那么就用己方大象的车头对着AI大象的正中或侧后部。

5、还是手动操作，当确认两辆的车身部分重叠在一起的时候，重叠部分越多越好。然后你只要轻轻的前进或倒车一下，这时AI的坦克就会整个飞起来，翻个底朝天。如果你的坦克比AI坦克重很多的话，对方甚至能在空中翻好几圈。当然翻的圈多未必好，如果落下来还是趴着着地的话，你就得再翻一遍了。

6、当铁乌龟被你翻成四脚朝天的姿势时，那么它的驾驶员就不得不出来了。此时你最好在旁边派个装甲车守着，等那几个家伙一出来立刻把他们收拾掉，不然他们趁机给你的重坦克扔几颗破甲地瓜，你可就得不偿失了。

7、等里面没人了，你再用刚才的方法把铁乌龟再翻正过来。然后你的驾驶员一进去，这辆铁乌龟就是你的啦。



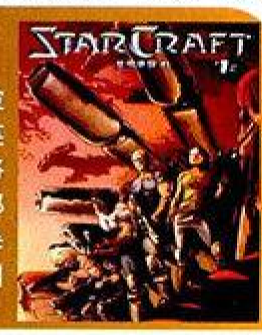
己方需要足够大的坦克

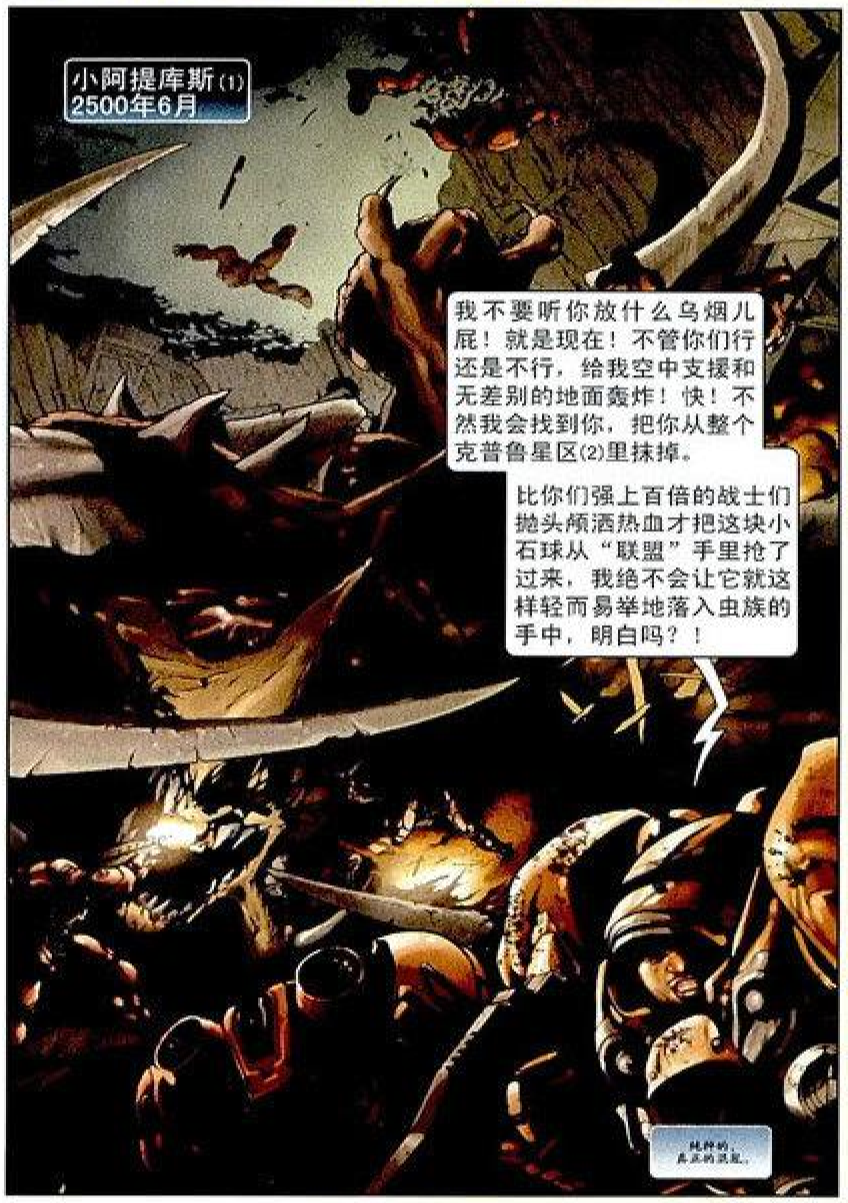


国外优秀游戏动漫鉴赏

漫游疯 星际争霸：好战者小队

故事描写了被遣散的好战者小队（The War Pigs）的散兵游勇们被他们的前任队长重新整编，去执行最后一项任务：刺杀人族传奇战斗英雄詹姆斯·雷诺（James Raynor）——奖励是：他们的“犯罪记录”将会被人族帝国当局销毁。好战者小队是由一群亡命匪徒组成的佣兵部队。星际争霸大战前期，他们受雇于人类联盟，计划在小阿提库斯刺杀时任“克哈之子”反叛组织首领，日后成为人类帝国开国皇帝的阿克图拉斯·孟斯克，当然，任务失败了，小队成员也大都被俘。





(1) 小阿提库斯（Atticus Minor），位于克普鲁星区外围区域的一颗行星，矿产丰富，星际争霸大战中，被人族联盟视为叛军的“克哈之子”组织曾经在500年6月攻占这颗星球。然而就是在这里，虫族开始对人类发动大规模进攻，人族联盟不得不承认他们先前一直向世人隐瞒关于虫族的秘密。

(2) 科普鲁星区（Koprulu Sector），人族的主要定居星区，位于银河系的边缘，距离太阳系6万光年，临近神族世代居住的空间。





(3) 行会战争（Guild Wars），最初，当人族第一次来到克普鲁星区的时候，他们分别定居在三个不同的星球：莫利亚（Moria）、塔索尼斯（Tarsonis）和乌摩加（Umoja）。他们分别重建了各自不同的社会和科技体系，并互相通商往来。塔索尼斯的人类由于掌握了“人工智能：阿特拉斯”成为了军事强国；莫利亚的人族控制大量矿产成为富甲一方的经济强国；乌摩加则成了受星际海盗保护的摄政国。后来，塔索尼斯倡议成立联盟，由于担心自身权利受到威胁，这项提议遭到另外两个势力的反对。于是，塔索尼斯的人族政府开始单方面星际殖民扩张，并同莫利亚人发生了一系列经济和军事冲突，史称：行会战争。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


……现在他已经上了人族联盟的头号通缉名单。
孤军深入，背水一战——命运总是不公平的。
THAWUMMP
—好疼—
布洛克？布洛克！
呃……联系不上……啊！完了，我看见一队敌人……
——特尔法
BLAM BLAM
——紧急撤离！
哇？
诺拉——让飞船点火。他们发现我们要刺杀他们挚爱的将军了……
啊！
特尔法·戴伊 Turfa Dei
伊吉斯 Iggins
而且很明显，我们马上就要变成这里的濒临灭绝品种了。
明白！起飞，等老娘去接你们吧。
克哈之子？
哇啊！等一下，诺拉——我们被困在这里了。


是虫族！
妈的，一个个都是土行孙。
好战者们，干掉他们，开火！各个击破！
U238贫铀弹
嘿！后路被切断了！虫族的刺蛇和飞龙都来了！
罗米·佩鲁斯
Romy Pyrius
虫族中型作战单位
SPOW
那就前进。诺拉，我们需要一个新的撤离计划。
知道了。
马上就来。看到你们九个人了，那里应该有一条通道。数据显示“正在建设中”。
走到一半的时候，你们就会发现一个设备投放平台，我们在那里见。
好的，特尔法，过来。
矿源行星的好处就是从来不缺大爆炸！
向目标开火！
PUMM
THAWUM
正好炸塌那里。
怎么回事？
是矿工们，他们躲得可真是地方。
他们不想让我们进去。
够呛！
他们挡着我们撤退了！
让他们去死吧！
SPAKK
该死的笨蛋！他们死到临头了还不觉悟。被虫族拿去当狗食是早晚的事儿。
就是这里！设备投放平台。
人呢？
诺拉？
嘿，伙计们，想我了？

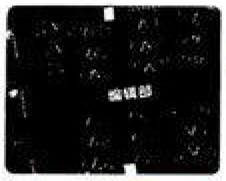




(4) 红石星（Red Stone），莫利亚的人族统治集团科莫联合控制的一颗矿源行星。由于莫利亚独立于人族联盟之外，那里三教九流龙蛇混杂。后来，克哈之子推翻了人族联盟并建立人族帝国，科莫联合名义上归附但若即若离。

(5) 塔姆森·考利（Tamsen Cauley），好战者小队的雇主，人族联盟政客，后成为人族帝国安全部长。

更多精彩漫画请支持正版书籍！







专题策划：为收集资料重新翻看12年来所有杂志的sky　美术策划：咖啡

World of PCGG 创刊12周年 特别版（下）

推荐度	A	游戏名称	数字电攻	游戏类型	益智游戏
		英文名	PCGG123	同类游戏	《数独》
		适合人群	还不明白电攻12年有多了不起的朋友		

总评：不看不知道，一看吓一跳，让我们通过直观的数字和你们平时最熟悉的事物和游戏，来评估下电攻这十二年所达到的种种成就。



换算公式 本公式严格按照小学四年级课本要求

1999-2007期间月刊

一月1本×每本平均160页×一年12本×八年96本×每月平均销量15万本

八年总销量约14400000本

=2304000000页

2008-2011期间半月刊

一月2本×两本平均240页×一年24本×四年96本×每月平均销量10万本

四年总销量约9600000本

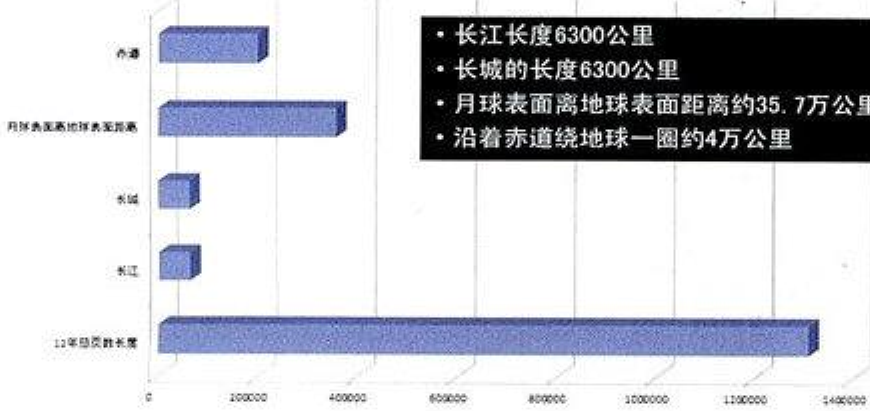
=2304000000页

基本元素

- A：12年电攻发行的总页数为4608000000页
- B：每一页长度为28.5厘米
- C：一本杂志为0.5斤
- D：12年电攻发行了24000000本杂志（不包含增刊）
- E：平均一页1500字
- F：12年电攻刊登的总数字达到6912000000000字
- G：每本10元
- H：12年电攻读者共花费240000000元

1.310.000万公里

推理公式：AxB=12年的总页数长度约1百31万公里

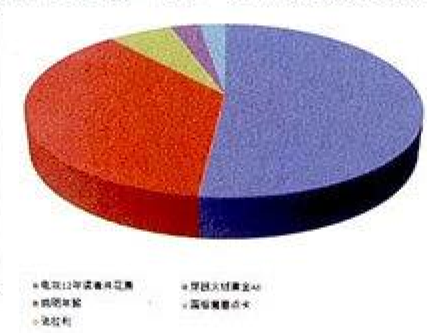


- 长江长度6300公里
- 长城的长度6300公里
- 月球表面离地球表面距离约35.7万公里
- 沿着赤道绕地球一圈约4万公里

240.000.000元人民币

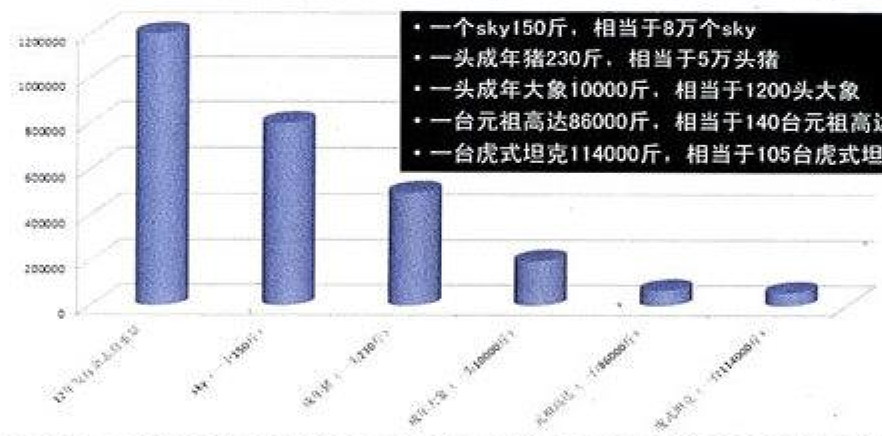
推理公式：GxD=12年电攻读者共花费2亿4千万元人民币

- 《NBA2011》里姚明年薪1亿7千万人民币，可以聘用姚明1年零7个月
- 《极品飞车15》里一辆法拉利458售价388万人民币，可以购买62辆
- 一张国服魔兽点卡30元，可以购买8百万张，一张点卡4000分钟，能玩6万年的魔兽
- 征途2超级账号5万一个，能拥有4800个
- QQ会员一个月10元，可以享受200万年



12.000.000斤

推理公式：CxD=12年发行的杂志总重量约1千2百万斤



- 一个sky150斤，相当于8万个sky
- 一头成年猪230斤，相当于5万头猪
- 一头成年大象10000斤，相当于1200头大象
- 一台元祖高达86000斤，相当于140台元祖高达
- 一台虎式坦克114000斤，相当于105台虎式坦克

十二年（1999创刊）

我们活的很辛苦 但我们依然坚强的活着



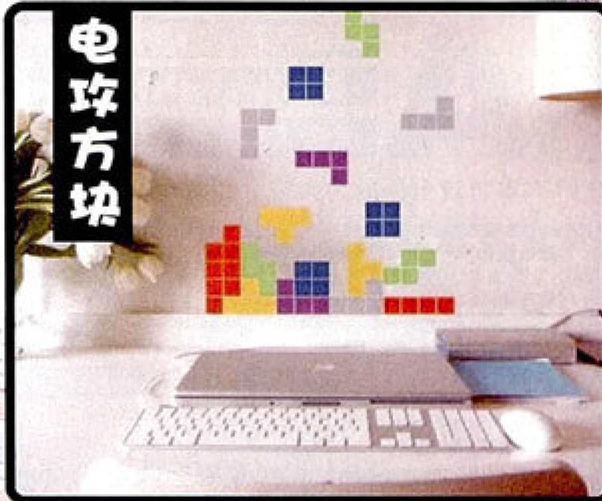
- 四年，三国杀卡牌（2008年发行）掀起了中国国产卡牌的热潮
- 五年，Flagship Studio（2003～2008）作品《暗黑之门：伦敦》
- 六年，黑岛（1998～2003）作品《辐射》系列、《冰风谷》系列、《博德之门》系列、《异域狂想曲》系列
- 七年，3DO（1996～2002） 作品《英雄无敌2：王位之争》、《魔法门：天堂令》、《玩具兵大战》
- 八年，魔兽世界（2004发行）目前为止最经典的网络游戏
- 九年，《软件与光盘》（1999～2008）当时为中国发行量最大的电脑游戏杂志
- 十年，汉堂（1992～2002）作品《炎龙骑士团》、《天地劫》、《阿玛迪斯战记》、《寰神结》
- 十一年，全效工作室（Ensemble Studio）（1998～2008）作品《帝国时代》
- 十二年，MSN（1999创办）目前最流行的聊天工具之一
- 十二年零二十天，当你拿到本期电攻杂志的那一刻

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

推荐度 **A**

游戏名称	电攻方块	游戏类型	益智游戏
英文名	PCGG Tetris	同类游戏	《俄罗斯方块》
适合人群	献给12年来一直支持、包容我们的读者亲们		

总评：游戏很巧妙的把每个读者比喻成一个方块，从游戏的角度而言方块多不是好事，但如果把每个读者的要求和期望看成是一种挑战和困难，每当这种挑战和困难被征服时，我们就有了继续前进的空间。



黑骑士：愿风指引你的道路，愿火结附你的双腿，愿水加持你的头脑，愿大地母亲护佑着你，愿电攻12周年生日快乐！

野猪桃桃宝：老罗说过这么一句话，每个人生下来就已经改变了这个世界，只是把这个世界改变的美好了一点或者恶心了一点。电攻则是一群人把世界改变了美好许多。

性感东施：有些故事不一定要讲给每个人听，有些悲伤不一定谁都会懂，有些往事搁在心底不提也罢，有些过去谁能保证不会想念，走过坚辛，我见证电攻12年，仅此而已。

雨滴先生：高举“电攻出品必经典”的大旗，发扬趣味性与实用性兼有的特质，坚持可持续，多元化，那个啥三项发展原则。紧密团结在电攻小编周围，努力电攻的第十二个一年计划中创造奇迹，走出宇宙。

电攻骑士：这么多年拿着电攻玩剪刀、石头、布，今天才发现，原来它表示520电攻。

私奔到月球的乐乐：人生就像孩子手中的铅笔，看起来好像够长，可是用起来不知不觉就嫌短了。曾经有很多事情，我们总想等到将来的某一天，或是某一段时间再去做，到最后却始终没有做成。人这一辈子，其实做不了几件事，所以没看电攻的赶紧看，这样才不会留下太多的遗憾和悔恨。

骨头汤：什么是奢侈品么，假设你逛街，盯着一个东西超过30秒，你付钱买了下来，那么这个东西就是奢侈品。电攻我能看上好几个小时，但它只有10块钱，我很欣慰。

蓝雪儿：小时候我们哭着哭着就笑了，长大后我们笑着笑着就哭了。下课时看电攻看着看着就笑了，上课时看着看着就哭了。

unicorn华丽：爱单机，也爱网游。爱吐槽，也爱温情。最爱被许多人传阅。我不是什么旗帜，也不是什么标杆，我只是一本有爱的游戏杂志。我是电攻，一个十二岁的小正太。

推荐度 A			
游戏名称	电攻强手棋	游戏类型	桌面棋牌
英文名	PCGGMonopoly	同类游戏	《强手棋》
适合人群	还对杂志所有栏目不是很了解的读者		

总评：本游戏全面的为大家介绍了每个栏目所需的工作量、负责编辑、大致内容和工作流程。

极速体验 工作量：90 负责编辑：阿汤

栏目内容：新游戏的简单上手攻略和游戏赏评

工作流程：
1、阿汤统一下载游戏
2、分派给每个编辑进行游戏
3、按照一定格式进行编写

打打乒乓，投投篮，喝着午茶，唱着歌

iGame 工作量：80 负责编辑：贪睡猫

栏目内容：
挑选市场上最新鲜的“苹果”作为料理的食材

工作流程：
1. 去掉那些咬一口会出现半条虫子的“苹果”
2. 把某猫“吃过的优质苹果”送给各位看官平常，呃，这个已经咬过了？

ChinaJoy 工作量：200

和拓展不相上下的疲劳度，每年的7月进行一次，在展会上都有我们自己的展台，所有编辑都会轮流站岗值班，从早站到晚

电攻宝盒 工作量：90 负责编辑：贪睡猫

栏目内容：
汇集了小编们这样那样想法的地方

工作流程：
1、某一天小编忽然出现了某个猥琐的想法
2、然后这个想法就出现在杂志上了

拓展 工作量：200

每年我们都会进行一次拓展，以增加团队凝聚力和协作能力，别以为这只是一次春游，拓展所要消耗的体力和脑力是常人难以想象的

魔兽频道 工作量：90 负责编辑：阿汤叔

栏目内容：
介绍关于魔兽世界的各方面内容

游戏新闻 工作量：80 负责编辑：X先生

栏目内容：
为大家精选近期最值得关注的新闻内容并加以犀利评论

工作流程：
1、每天都拿出一部分时间进行各大网站的浏览
2、收集有趣、新奇和受关注度高的新闻
3、进行重新编写和评论

第一现场 工作量：50 负责编辑：小P羊

栏目内容：
参加厂商活动或者发布会，把整个活动过程介绍清楚

工作流程：
1、拿到厂商邀请函
2、按照时间、地点赴约
3、现场记录和拍照
4、回来撰稿整合



对外约稿期，停一回合

午休：根据抽取卡片来规定午休进行什么活动或发生什么时间

疗养所：在体力透支时待的地方，风景宜人的度假村，停一回合

哈烧旗舰店 工作量

负责编辑：阿汤叔

栏目内容：
为大家提供一些比较新……
游戏周边产品

工作流程：
1、各处淘样品，选择……
感兴趣的产品
2、和厂商进行洽谈，……
价格卖给读者
3、放到杂志和淘宝店……

作前瞻 工作量:90 负责编辑:大尾巴太狼

目内容: 各个游戏公司的新作

作流程:

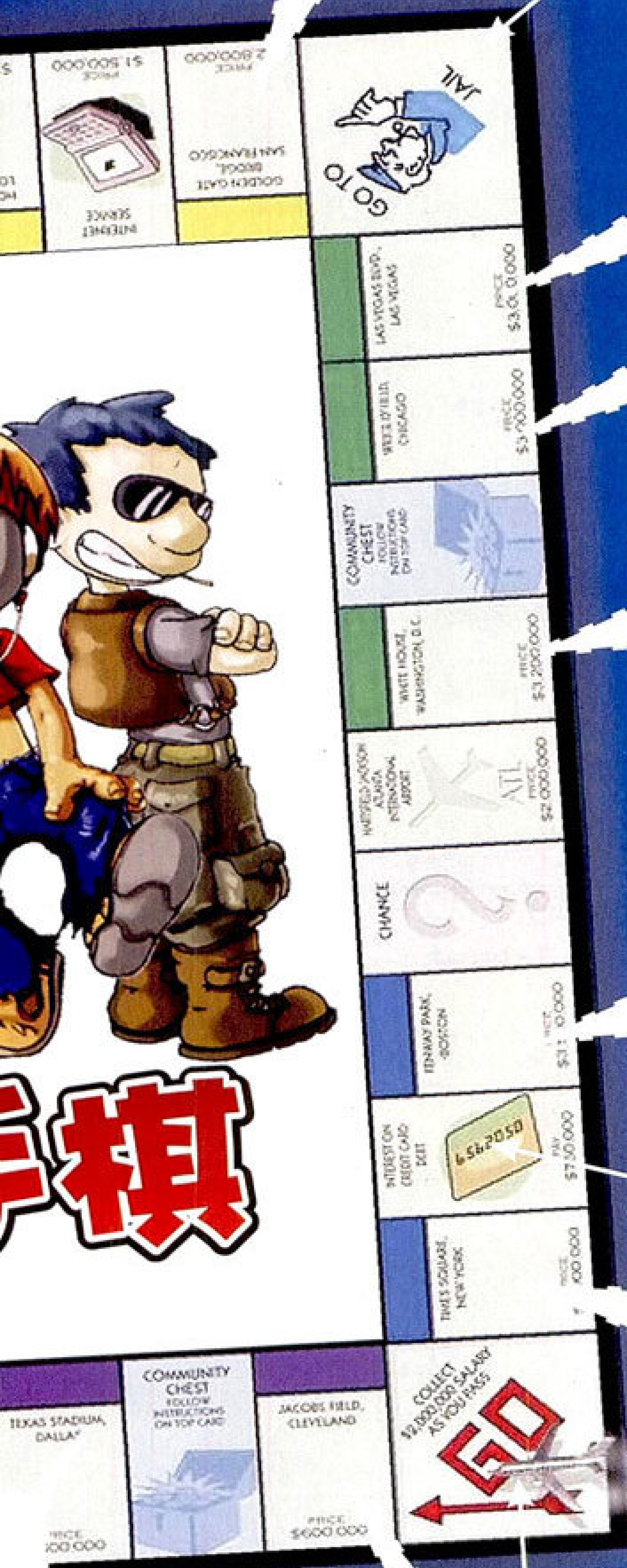
翻墙寻找各大游戏新作

冒生命危险潜入游戏公司内部

对收集到的图片的和消息进行整理，摒弃一些明显

跳票的游戏

作者拖稿，回到对外约稿格



卡牌桌游 工作量:90 负责编辑:贪睡猫

栏目内容:

卡牌的精髓在于就算体能上干不过对手，也可以找到蹂躏壮汉的感觉

工作流程:

1. 向一位从来没有玩过卡牌的新手介绍卡牌游戏，然后用基础战术蹂躏他

2. 然后在对方刚刚了解本战术的情况下，一击脱离的找到新战术继续蹂躏对手

旧戏重游 工作量:80 负责编辑:sky

栏目内容:

让小编就算做梦也可以骗稿费的地方

工作流程:

1. 忽然做梦梦到自己在玩某个老游戏

2. 然后就把梦写出来了，稿费到手了……

第九茶坊 工作量:90 负责编辑:贪睡猫

栏目内容:

因为开店的时间够“久”，所以叫第“久”茶坊

工作流程:

1. 世界上本没有乱七八糟的文章

2. 只是因为乱七八糟的人话说多了

3. 然后这些文章就都塞在了这个乱七八糟的地方

微专栏 工作量:90 负责编辑:Sky

栏目内容: 顾名思义，短小精干的小专题

工作流程:

1、选择5个综合性主题

2、把5个主题分配给作者、同事或者自己进行编写

截稿日，做完收工，吃宵夜

东瀛宅急便 工作量:90 负责编辑:贪睡猫

栏目内容: 接受从日本到来的包裹的接待处

工作流程:

1. 不求最好但求最贵的挑选购买那些日本包裹

2. 把打开包裹的惊喜晒给各位看官

动漫生活铺 工作量:90 负责编辑:太狼

栏目内容:

介绍与漫画有关的种种内容

工作流程:

1、以宅的方式体验生活

2、从客观的角度看待宅世界

面对面 工作量:70

负责编辑:小P羊

栏目内容:

采访和介绍游戏界的名人

工作流程:

1、和被采访人物约好时间

2、上门采访交谈

3、把交谈内容编写出来

起点，新的杂志开始了

哈烧六一大作战

5月18日开始 6月18日截止

作为老大级的人物，我发短信很慎重的。名气是大家给的，地位是兄弟拼的，要对大家负责！我几十年如一日，及时提醒你：六一到了，小朋友该交保护费了！

XXX的专属编辑：sky

你有吗：烙上你自己姓名 没有吧，拿出去可以炫耀哦！的杂志 指定这很拉风哦！闪瞎你的氪金狗眼！喜欢的小编 霸气外露 sky? samtown?为你写字 一本很给力 独一无二的 专属电攻 什么？你没淘宝账号？那可拿不到签名电攻！

全新会员体系出台

杂志发售消息提醒 ☑

游戏发售及时提醒 ☑

一等奖抽奖机会 ☑

二等奖抽奖机会 ☑

三等奖抽奖机会 ☑

四等奖抽奖机会 ☑

返点 ☑

免快递 ☑

倒计时产品 ☑

招兵买马 ☑

杂志套餐 ☑

各路招数，悉数登场



http://shop33860899.taobao.com/

踏破铁鞋无觅处 店铺搜索：电攻会员！你伤不起！ 就这么简单 电攻 就这么简单！ 那人却在灯火阑珊处！不看电攻你还能干吗？你懂的！

推荐度 A			
游戏名称	电攻争霸	游戏类型	即时战略
英文名	PCGGCRAFT	同类游戏	《星际争霸》
适合人群	喜欢吃着碗里的望着锅里的多线操作玩家		

总评：从游戏中能够了解2011年搬家后的编辑部内景图，一览广大读者视为游戏天堂的地方。

会议室

每期杂志制作前的讨论都在这里进行

学习技能 / 学会精益求精

美女区

汇聚美女最多的地方，也是男士们进出最频繁的地方

制作兵种 / 财务MM、发行MM、人事MM



美女区升级后

前台

前台什么装修不重要，什么地理位置不重要，什么公司招牌不重要，重要的是第一个出现在你面前的人

制作兵种 / 前台小姑娘





新前台还是比较有气势

升级后

游乐室

午休时对于那些不靠体力靠嗓门的成员休息的地方

学习技能 / 消除疲劳感30%

篮球场

午休时男同胞的天堂，一个小时弥足珍贵

学习技能 / 消除疲劳感100%



上班时间只能看看小朋友投篮



升级后





一楼最大的好处，打球不用走门了

乒乓台

一般是下雨天那帮打篮球的臭男人们转移战场的地方

学习技能 / 消除疲劳感60%



升级后



其实这个布置我们已经很满意了

观影厅

有大作发布，进行游戏视频和试玩版的投影讨论

学习技能 / 提高对游戏的了解度



升级后



不要偷拍，人家害臊的

厕所

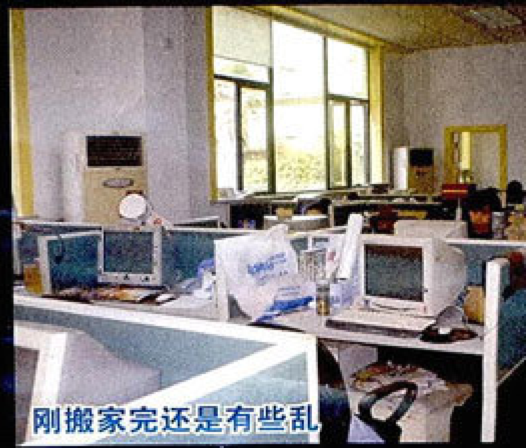
居然用上了热力检测系统和烘干机，男厕未免太过敞开式，还有女厕的镜子，为男女厕构起了一座尴尬的桥梁

学习技能 / 减轻负载80%

8888

工作区

装修师傅是一个非常了解我们作息时间的人，每天都会很配合的在我们上班时开始施工，在我们下班时准备收工，分秒不差，风雨不改，哪怕是我上个厕所的功夫他们也能拿捏的很准，绝不会在我出门的时候装修，以至于我们根本不需要看钟，敲打声响起说明是上班时间，停就该下班了。就这样过了半个月正当我们已经适应了这种工作节奏，他们却无声息的走了，导致近期杂志质量直线下降。从五楼到一楼，一直和我们战斗在一起的小兄弟们失散了，哪怕是我把吃剩的火腿肠忘在桌上过了一宿，双休日后回来，肠子还是那根肠子，没想到现如今耗子也喜欢住高层。



刚搬家完还是有些乱



升级后



单机文编区

一帮臭男人凑在一起，真没意思

制作兵种／Sky、贪睡猫、太狼、X先生、司徒小空

网络文编区

俗话说男女搭配干活不累

制作兵种／Samtown、小P羊



搬家过程中一片狼藉



美编区

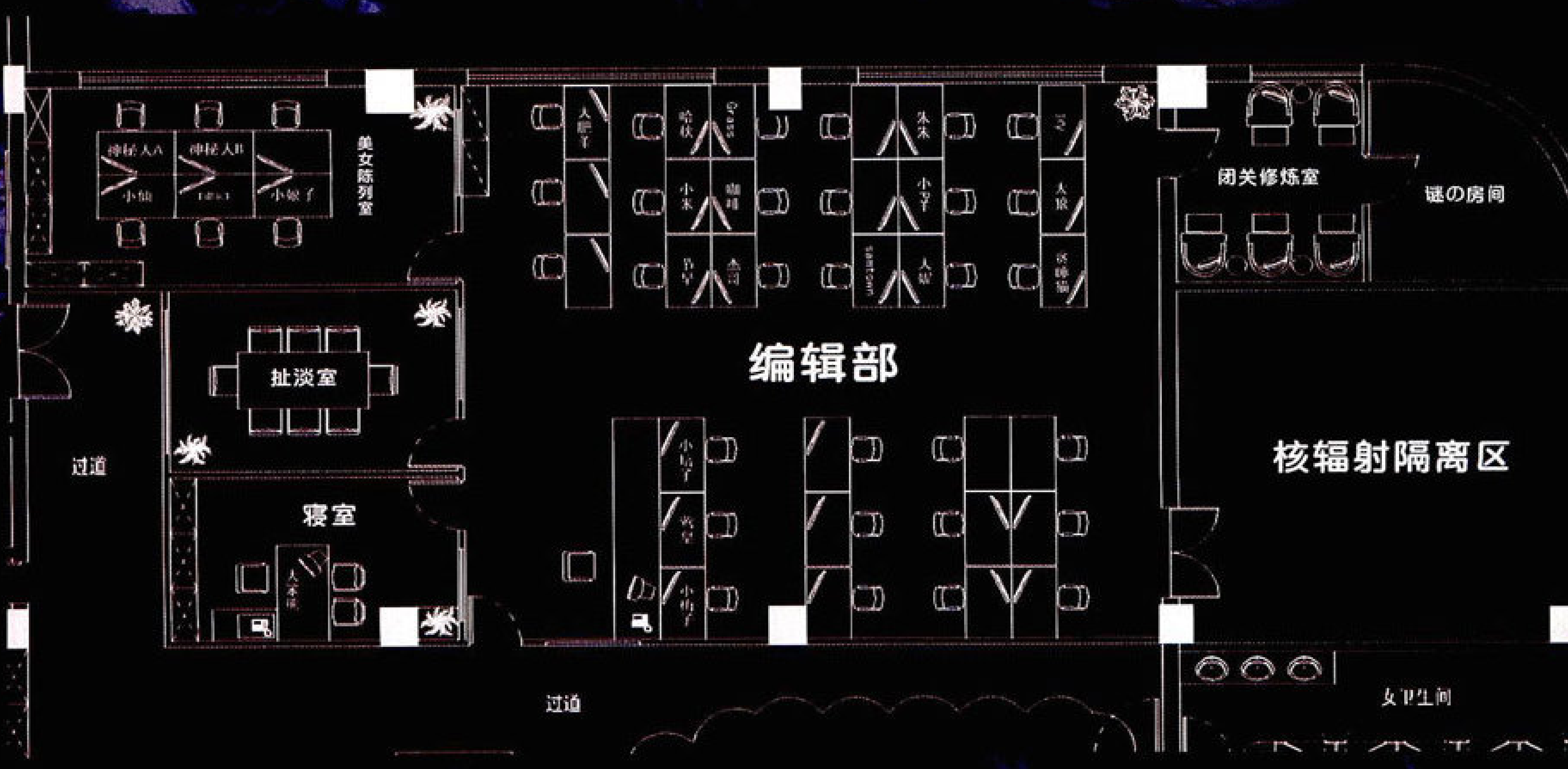
2个男人和3个女人的故事

制作兵种／咖啡、哈秋、小米、欧阳、杰哥



网站区

天降神兵，虽然彼此还不是很了解



电攻照片墙


这张照片的重点不是这群人，而是出现在照片左下角的这位男子，据当事人回应拍照的时候并没有这个人，没想到成像后……




教练不愧是教练，永远是……那么的……与众不同



世界杯期间，几位病友正在病房里看球。


西门的后代为什么会长得越来越像大郎，金莲咋回事啊?



爸爸我想看"建国大业"
别看了，瞧见门口那几个五毛党了吗，都成傻子


魔术师曾经也是娱乐圈里混的






风水师可以骗你十年八年，瞎子盖可是照书直说


咖啡结婚那天，貌似我们正常了一回



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信